

23.000 Mark Gewinnspiel Traum-PC u.v.m. zu gewinnen

ENTHÜLLT!

Quake 3

Exklusive Bilder! Brandneue Fakten!

PC vs. Konsole

Geheiminfos zu Microsofts X-Box-Konsole
Vergleich: PC contra Playstation 2, Dreamcast, Dolphin

Top 100 der PC-Spiele

Die besten Spiele des Jahrzehnts mit Stammbaum und Facts

2 CDs im Heft

Exklusiv-Demo 450-MByte-Demo zum 3D-Rollenspiel
ULTIMA 9–ASCENSION

Video-Special zum neuen Lara-Abenteuer
TOMB RAIDER 4

Video-Special über den Strategie-Hit
EARTH 2150

Exklusiv-Demo Beinharte 3D-Kommandos
DELTA FORCE 2

Top-Demo zur Gangsterhatz
GRAND THEFT AUTO 2

GameStar 12/99
Exklusiv-Video Quake 3 Arena
Exklusiv-Demo Delta Force 2
Videos: Fifa 2000, Tomb Raider 4, Earth 2150, Wheel of Time, Rayman 2, Freespace 2, Armored Fist 3, Asheron's Call
Action-Demos: Battlezone 2, GTA 2, Delta Force 2, Rayman 2
Strategie: Pharao, Age of Wonders
Sport: NBA Live 2000, Rally Championship (neu), Trickstyle
Adventure: Ultima 9 (auf Bonus-CD)
Plus: T-Online Zugangssoftware

GameStar Bonus-CD 12/99
Exklusiv-Demo Ultima 9 Ascension
...tuellen Treiber ...eative Labs, ...nber Nine ...y Little Helper 98 Update, Paint Shop Pro, Hyper Snap, DirectX 7

12
4 394418 708907

Top-Tests: Earth 2150 ★ Fifa 2000 ★ GTA 2 ★ Flight Simulator 2000 ★ Catan



GameStart!

Das Jahrtausend neigt sich seinem Ende zu. Blödsinn, werden manche sagen, das nächste Millennium beginnt erst 2001. Alles Unfug, meinen die nächsten, der abendländische Kalender ist völlig willkürlich, der Startpunkt »Christi Geburt« historisch falsch datiert. Wie auch immer: Schon nächste Ausgabe werden wir vor der Frage stehen, ob wir nun »1/00« auf unser Cover schreiben, oder »1/2000«.

In diesem Zusammenhang haben wir uns an ein Projekt gewagt, dessen Ausmaße uns vorher nicht ganz klar waren: Wir wollten die 100 wichtigsten Spiele des vergangenen Jahrzehnts zusammentragen, das ganz klar die Dekade der PC-Spiele war. Das Ergebnis unserer wochenlangen Diskussionen und Feilschereien (»Ein Sportspiel muß in die Top 10!« – »Nie im Leben!«) finden Sie im Report **Spiele-Legenden**. Gleichzeitig blicken wir mit dem Hardware-Schwerpunkt **PC vs. Konsole** über den Tellerrand unserer Szene: Angesichts der neuen Hightech-Konsolen von Sega, Sony und Nintendo stellt sich die Frage, ob der PC in Zukunft spieletechnisch überhaupt noch mithalten kann.

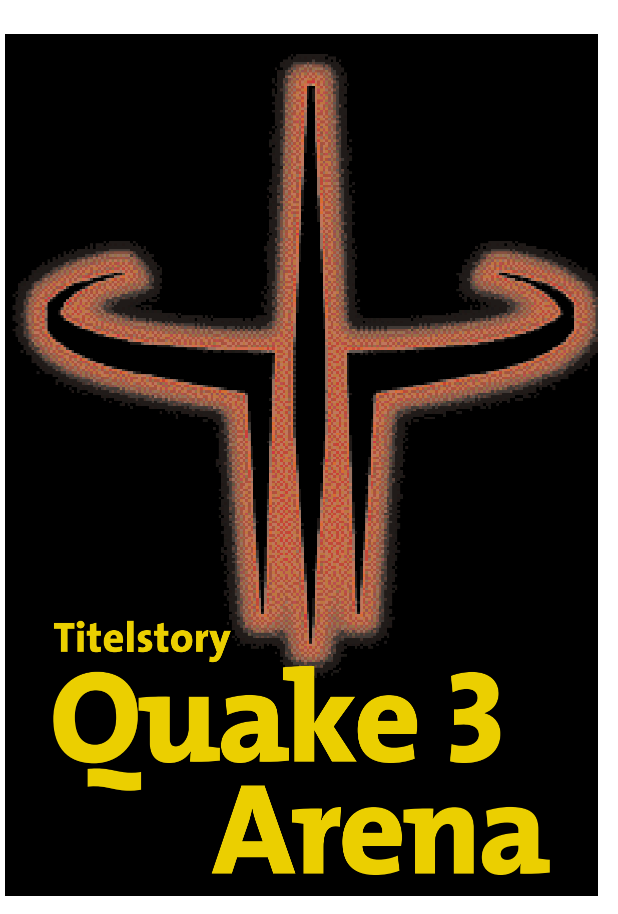
Vor allem aber können wir Ihnen diesen Monat ein mit hochklassigen Spieletests geradezu vollgestopftes Heft bieten; darunter **Earth 2150**, **Fifa 2000**, **Battlezone 2**, **Pharao**, **Freespace 2**, **Flight Simulator 2000** – um weniger als die Hälfte der Toptitel zu nennen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

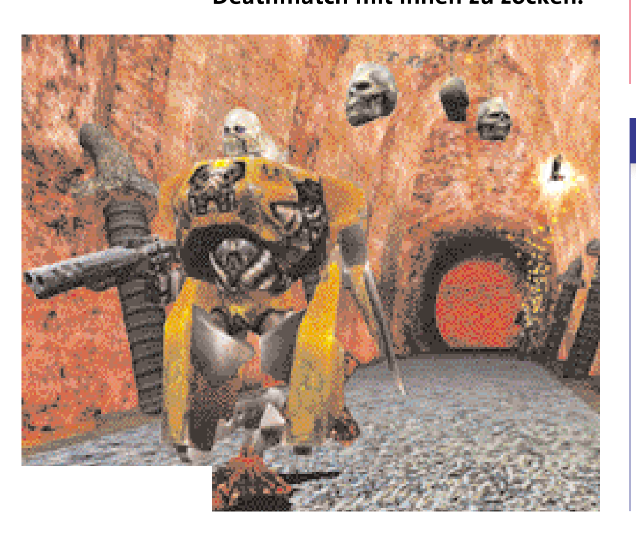
Ihr GameStar-Team



12/99



62 **Mit Quake 3 wollen id und John Carmack Multiplayer-Schlachten im Netz endgültig salonfähig machen. GameStar war vor Ort in Dallas, um den Designern die heißesten Infos zu entlocken – und natürlich eine gepflegte Partie Deathmatch mit ihnen zu zocken.**



Aktuell

Tests

Tests

Tips & Tricks

Hardware

Schwerpunkt: PC vs. Konsole

Rubriken

Spiele-Legenden



Grand Theft Auto 2



Earth 2150



Fifa 2000



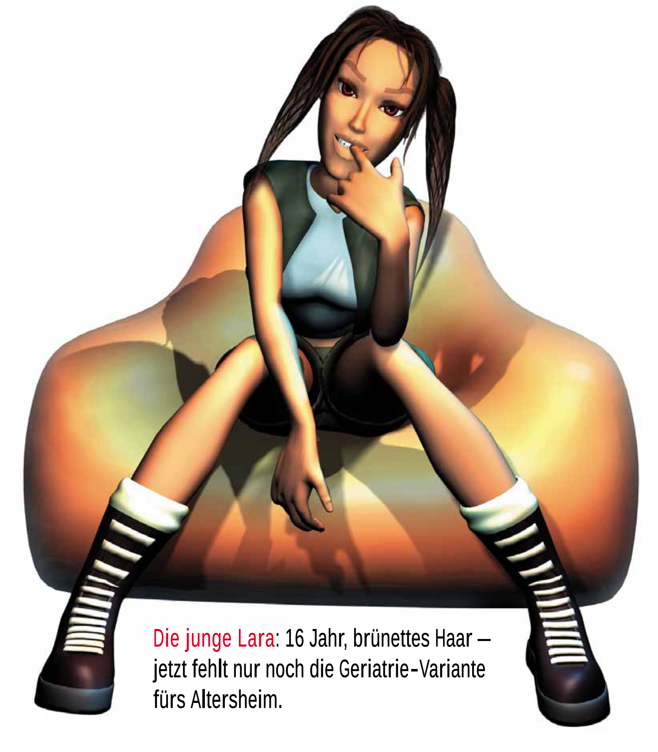
Gerüchte, Szene

Alle auf einmal

Wußten Sie, daß die Erde mit schöner Regelmäßigkeit von einer geheimnisvollen außerirdischen Strahlung heimgesucht wird? Die veranlaßt Entwickler bestimmter Spielegenres, gleichzeitig an einem möglichst ähnlichen Projekt zu arbeiten und es zum selben Zeitpunkt auf den Markt zu bringen. Allein in den letzten beiden Monaten standen vier Fußball-Manager zum Test an, zwei weitere liegen als Vorabversionen auf meinem Schreibtisch. Ähnliches gilt für die Strategie: Earth 2150 erscheint mit nur wenigen Wochen Abstand zu Age of Empires 2 und C&C 3.

Kleiner Tip an die Hersteller: Vergleicht mal eure Releaselisten mit denen der direkten Konkurrenz (oder werft einen Blick in unseren Termin-Update). Ich bin mir sicher, die eine oder andere Überschneidung ließe sich leicht vermeiden. Die dadurch gewonnene Zeit könnt ihr sinnvoll ins Bugfixing oder die Spielbalance investieren.

Mick Schnelle
Redakteur



Die junge Lara: 16 Jahr, brünettes Haar – jetzt fehlt nur noch die Geriatrie-Variante fürs Altersheim.

Tomb Raider

Die Welt kriegt nicht genug von Lara Croft? Bitteschön, dann gibt es die Tomb Raider-Heldin ab sofort eben in zwei Ausführungen. Die »junge Lara« wird ihr Debüt im Trainingslevel von Tomb Raider 4 feiern: Dort lernt der Spieler in Kambodscha, wie er die PC-Heroine sicher durch allerlei Hindernisse zu steuern hat. Hinter den Kulissen bei Eidos wird angeblich überlegt, die 16jährige auch in eigenen Spielen auftreten zu lassen – gezielt auf jüngere Zielgruppen gemünzt.

Phenomedia AG

Das erste deutsche Spieleunternehmen geht an die Börse. Unter dem Namen Phenomedia AG haben sich sechs Firmen zusammengeschlossen, die bislang auf eigene Faust in der Spiele- und Entertainment-Branche tätig waren; im November '99 geht's an den Neuen Markt in Frankfurt. Am bekanntesten sind Piranha Bytes, die derzeit das Rollenspiel Gothic entwickeln. Außerdem haben sich unter anderem The Art Department (ran Trainer) und Effective Media (Lokalisierungen) dazugesellt.
www.phenomedia.de



Gothic: Piranha Bytes startet für die Phenomedia AG den Angriff auf den Neuen Markt.

News-Ticker ★★★★

★★★ **Activision:** Der US-Publisher wird weltweit die Spiele der Lionhead Satellites vertreiben, einem Projekt von Peter Molyneux. ★★★ **Crimson Tide:** Microsoft bastelt an einer Action-Flugsimulation, in der Sie in einem »alternativen 1937« gegen Banditen kämpfen. ★★★ **Golf:** Ab Dezember steigt im Internet das erste große Turnier. Sogar Golf-As Jack Nicklaus puttet mit, das Endspiel soll im US-TV übertragen werden. Infos: www.jacknicklaus1999.com ★★★ **Incoming 2:** Für den nächsten Teil des optisch spektakulären Actionspiels entwickelt Rage eine brandneue Grafik-Engine. ★★★ **Projekt IGI:** Das 3D-Actionspiel von Eidos soll kein Ego-Shooter, sondern ein »Ego-Denker« (sagt einer der Designer) werden und taktische Kämpfe bieten. ★★★ **Späte Reue:** Sierra-Gründerin Roberta Williams bedauert, ihre Firma vor Jahren an Cendant verkauft zu haben – »ständig nur Gerichtsklagen«. Den derzeitigen Eigentümer Havas beurteilt sie eher positiv. ★★★ **Wet:** CDV verklagt Take 2. Die hatten das »Erotik«-Spielchen in England vertrieben – aber bislang noch keine Lizenzabrechnung vorgelegt. ★★★ **Massive:** Die Mannheimer Schleichfahrt-Macher haben sich die Rechte an einer Spieleumsetzung des Romans Kilo Class des bekannten Autors Patrick Robinson gesichert.

Lothar Matthäus

Rekord-Nationalkicker Lothar Matthäus hat als dritter Sportler nach Tiger Woods und Michael Jordan einen Exklusivvertrag mit EA Sports abgeschlossen. »Loddar«, der im Februar zu einem US-Verein wechselt, soll drei Jahre lang weltweit für die Fußball-Simulationen von EA Sports werben. Außerdem soll der 38jährige mithelfen, die EA-Spiele weiter zu optimieren. »Ich freue mich, den Input von 20 Jahren Profi-Fußball in die Entwicklung der Spiele mit einzubringen«, so der mit Themen wie Spieleentwicklung bislang nicht in näheren Kontakt gekommene Weltfußballer. Außerdem wird Matthäus selbst per Motioncapturing in die Software integriert.



Lothar Matthäus kickt für EA Sports.

Richard Garriott

Der Schöpfer der **Ultima**-Serie, Richard Garriott, war mal wieder auf Reisen. Nachdem er bereits am Nordpol und beim Wrack der Titanic urlaubte, zog es ihn diesmal – kurz vor Fertigstellung von **Ultima 9** – zu den »Schwarzen Rauchern«. Diese von Mikroben bevölkerten Heißwasserschlünde auf dem Atlantikgrund gelten manchen Wissenschaftlern als Beleg, daß Leben auch unter ganz anderen Bedingungen als den uns vertrauten existieren könnte. Garriott tauchte in einem Mini-U-Boot auf 2.500 Meter Tiefe und guckte sich sechs Stunden lang Geröll und Qualm an. Kosten des exklusiven Trips: umgerechnet gut 35.000 Mark.

Larry Holland

Einer der berühmtesten Spieledesigner geht fremd. Larry Holland, Schöpfer von Klassikern wie **X-Wing** oder **TIE Fighter** und bislang untrennbar mit LucasArts verbunden, hat für sein nächstes Projekt bei Activison unterschrieben. Wahrscheinlich handelt es sich dabei um das historische Strategiespiel über die Entdeckung Südamerikas, über das Holland im GameStar 7/99 geplaudert hatte. Für LucasArts will Holland aber weiterhin Titel im **Star Wars**-Universum produzieren.

GameStar kickt

Im September fand in 3.030 Metern Höhe das erste Gletscherfußballspiel zwischen Südtiroler Bergführern und Skilehrern und der von GameStar gesponserten Münchner Presse-Auswahl statt. Trotz Höhenluft und dem vertraut eisigen Boden stiegen wieder die Bergführer mit einer 4:12-Niederlage sang- und klanglos ab. Zur Strafe mußten die Münchner den Begriff Wanderpokal wörtlich nehmen: Auf ihren Schultern wanderte die gewonnene Trophäe zurück ins Ahrntal. PS

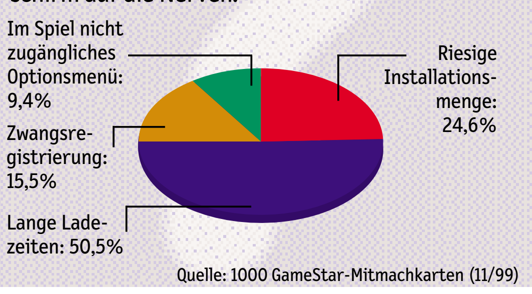


GameStar kickt: Eine gesponserte Journalisten-Auswahl aus München gewann gegen Südtiroler Bergführer.

GameStar Frage des Monats

»Welches nervige Detail ärgert Sie in PC-Spielen am meisten?«

Ergebnis: Lange Ladezeiten sind das größte Ärgernis für GameStar-Leser – mehr als der Hälfte der Umfrage-Teilnehmer geht der »Loading«-Bildschirm auf die Nerven.



Quelle: 1000 GameStar-Mitmachkarten (11/99)

GameStar Börsenfieber

Schlußkurse vom 23.10.99

Hier eine Übersicht der Aktienkurse wichtiger Spielefirmen (in US-Dollar bzw. Euro). Wir drucken die Schlußkurse vom 23.10.99, dazu die Veränderung seit dem 20.8.99 (alle Angaben ohne Gewähr).

Acclaim	US $	7,000	+8,23%
Activision	US $	15,438	+8,34%
Eidos	US $	70,000	+26,70%
Electronic Arts	US $	68,875	+5,15%
GT Interactive	US $	2,000	-30,43%
Hasbro	US $	18,500	-28,85%
Infogrames	Euro	84,000	+26,32%
Interplay	US $	2,313	-2,61%
Microsoft	US $	92,688	+11,17%
Take 2	US $	9,938	+12,77%
THQ	US $	43,625	+45,42%
Ubi Soft	Euro	139,000	+28,70%

Terminkalender: Netzwerk-Partys bis Dezember '99

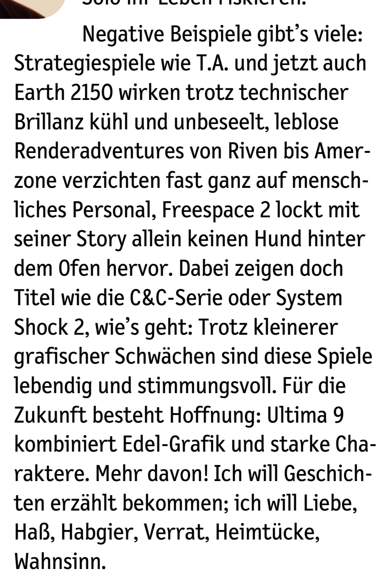
Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerk-Karte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: Die meisten LAN-Partys haben eine fest begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie meist nicht mitmachen.

Veranstaltung	Ort	Teilnehmer	Info-Adresse	Termin
Monster Daddel Party 3	Lüneburg	400	www.daddeln.de	5.11. bis 7.11.99
NetWar	Metzingen	80	www.netwar.notrix.de	6.11. bis 7.11.99
LAN-Wars	Hannoversch-Münden	350	lanwars.lanparty.de	12.11. bis 14.11.99
DNS	Detmold	120	www.dns-detmold.de	12.11. bis 13.11.99
NetGen Fragshow 14	Pinneberg	150	netgen.lanparty.de	13.11. bis 14.11.99
Circus Infernus	Appenweier/Baden	500	www.circus-infernus.de	19.11. bis 21.11.99
Das 4. Beben	Böhlen/Thüringen	150	www.sqc.de/lanparty	19.11. bis 21.11.99
FragNight 99	Homburg	100	www.fragnight.de	19.11. bis 21.11.99
Planet Insomnia 5	Hittfeld/Hamburg	400	www.planet-insomnia.de	26.11. bis 28.11.99
Collision 99	Kaiserslautern	150	www.vrteam.de	26.11. bis 28.11.99

Spiele News

Spiele ohne Seele

Die Entwicklung eines PC-Spiels verschlingt Millionen. Hochbezahlte Spezialisten basteln jahrelang an Grafik-Engine und Interface. Künstler gestalten die Spielwelt, Beta-Tester sorgen für Bugfreiheit. Soviel Aufwand – und am Ende wird doch das Wichtigste vergessen: Atmosphäre. Alphageblendete Lichteffekte sind natürlich auch schön, doch für echtes Flair braucht's Figuren, mit denen ich mich identifizieren kann. Sogar die atemberaubenden Raumschiffschlachten im alten Star Wars wären langweilig ohne das Wissen, daß da unsere Freunde Luke und Han Solo ihr Leben riskieren.



Negative Beispiele gibt's viele: Strategiespiele wie T.A. und jetzt auch Earth 2150 wirken trotz technischer Brillanz kühl und unbeseelt, leblose Renderadventures von Riven bis Amerzone verzichten fast ganz auf menschliches Personal, Freespace 2 lockt mit seiner Story allein keinen Hund hinter dem Ofen hervor. Dabei zeigen doch Titel wie die C&C-Serie oder System Shock 2, wie's geht: Trotz kleinerer grafischer Schwächen sind diese Spiele lebendig und stimmungsvoll. Für die Zukunft besteht Hoffnung: Ultima 9 kombiniert Edel-Grafik und starke Charaktere. Mehr davon! Ich will Geschichten erzählt bekommen; ich will Liebe, Haß, Habgier, Verrat, Heimtücke, Wahnsinn.

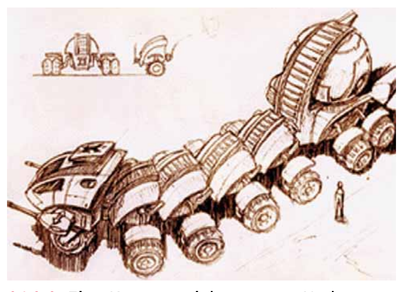
Gunnar Lott
Redakteur

C&C 3: Der Feuersturm



C&C 3 Feuersturm: So sieht die mobile EMP-Kanone aus.

Fans von C&C 3 zücken schon mal den Terminkalender: Im Februar 2000 soll das erste Add-on zum Echtzeit-Hit erscheinen. Der Feuersturm wird voraussichtlich 18 neue Missionen und sieben frisch konstruierte Einheiten bieten. Die Einsätze sollen da beginnen, wo das Hauptprogramm aufhört: in Kairo. Erstmals in einem Westwood-Addon gibt's Zwischensequenzen; die rund 30 Minuten sind angeblich schon gedreht. Vielversprechend klingen die neuen Kampfvehikel. So soll die GDI eine mobile EMP-Kanone bekommen, die ringförmige Lahmlege-Energie aussendet. Ebenfalls neu auf GDI-Seiten wird eine Drohne sein, die auf Befehl einen Feind verfolgt und dabei sogar unsichtbare Nod-Basen enttarnt. In der transportablen Waffenfabrik (GDI und Nod) können Sie überall auf der Karte Werwölfe oder Nod-Mods produzieren. Der mobile Tarngenerator (Nod) schützt Fußtruppen und Panzer – aber nur, solange er nicht bewegt wird. Neu wird auch ein Internet-Modus namens World Domination sein. In dem können Sie auf den Westwood-Servern auf einer Weltkarte um die Vorherrschaft kämpfen; die Ergebnisse werden in einer Rangliste angezeigt.



C&C 3: Eine Konzeptzeichnung von Nods beweglichem Stealth-Generator.

→ www.westwood.com

Oddworld: Munch's Oddysee

Spiele-Stars tragen gewöhnlich coole Namen und sehen toll aus. Für die Hauptfigur in Oddworld: Munch's Oddysee wird das nicht gelten. Munch heißt und grau-grün ist er, und gemeinsam mit dem ebenso erbärmlichen Abe soll er sich dagegen wehren, in einer Chemiefabrik zum Medikament verarbeitet zu werden. Das Ganze wird ein wilder Genre-Mix aus Echtzeit-Strategie, Action, Wirtschaftssimulation und Adventure. Unter anderem sollen Sie auch mit Fahrzeugen über Berg und Tal flitzen. Das Programm erscheint frühestens 2001.

Info: GT Interactive, Tel. (01805) 25 43 91



Oddworld: Wilder Genremix mit toller Grafik.

Atlantis 2

Die Rendermaschinen laufen heiß: Cryo hat den zweiten Teil des Adventures Atlantis in der Mache. Wie der Vorgänger soll das Spiel schöne Schauplätze, edle Grafik und eine phantasievolle Story um Zauberei, Macht und Magie bieten. Abenteuerlustige können die Reise voraussichtlich noch im Dezember '99 antreten.

Info: Cryo, Tel. (05241) 95 35 39



Atlantis: Aufwendige Render-Reise.



Team Fortress 2: Kampfeinsatz und Fallschirmspringen in Afghanistan.

Team Fortress 2

Das 3D-Actionspiel **Team Fortress 2** macht ordentliche Fortschritte. Derzeit bastelt Valve an einem Level namens Afghanistan, in dem Sie sich durch Hütten und Dörfer bis in die Basis des gegnerischen Verbandes kämpfen. Erledigte Teamgefährten erwachen in einem Hubschrauber zu neuem Leben und kehren per Fallschirm auf den Boden zurück. Außerdem experimentieren die Entwickler mit den Waffen. So will Valve den Raketenwerfer kräftig aufmotzen: Rekordverdächtige 30 Echtwelt-Meter soll sein Detonationsradius betragen. Außerdem soll jede der zwölf Klassen eine Pistole bekommen, der nie die Munition ausgeht.

Info: Havas, Tel. (06103) 99 40 40

Galleon

Lara bekommt Konkurrenz aus den eigenen Reihen: Toby Gard, Lead-Designer von **Tomb Raider 1**, bastelt derzeit am Action-Adventure **Galleon**. Sie sollen die Rolle des Piraten Rhama übernehmen und mit Degen und Säbel in Not geratene Jungfrauen retten. Pläne für Seegefechte unter schwarzer Flagge hat die Truppe von Confounding Factor mittlerweile fallengelassen. Statt dessen will man sich ganz auf ausgefeilte Jump-and-run-Einlagen und Zweikämpfe mit allerlei garstigem Getier konzentrieren.

Info: Interplay, Tel. (040) 89 70 33 33

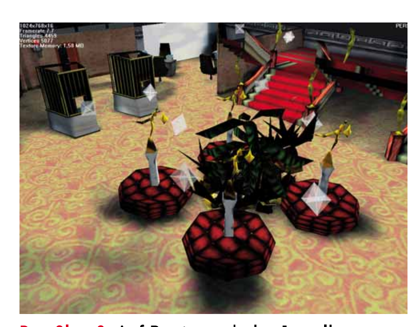
Der Clou 2

Falls Sie etwaige Diebes-Ambitionen auf sozial verträgliche Weise rauslassen wollen, könnte **Der Clou 2** das Richtige für Sie sein. In dem Strategiespiel durchstreifen Sie eine 3D-Welt, in der jedes Haus beklaubar sein soll. Dazu heuern Sie ein paar Kumpels an und planen den Raubzug auf einem Taktikschirm in Ruhe durch. Nach diesem Plan wird der Einbruch dann in Echtzeit verübt; Ärger mit Wachmännern, Alarmanlagen und störrischen Tresoren inklusive.

→ www.neo.at



Galleon: Jungfrauen-Retten in der Südsee.



Der Clou 2: Auf Beutezug beim Juwelier.



Rune: Auf den Spuren der alten Wikinger.

Rune

Im Actionspiel **Rune** wollen die Entwickler Humanlead überlieferte Mythen aus dem hohen Norden mit selbsterdachten Monstern mischen. Als junger Skandinavier Ragnar machen Sie sich auf den Weg, um in den Kreis der Krieger aufgenommen zu werden. Dabei stoßen Sie auf die »Dark Vikings«, eine wilde Horde nordischer Hooligans. Fortan kämpfen Sie im Auftrag der Götter für das Gute, und zwar ausschließlich mit Nahkampfwaffen wie Schwertern und Äxten. Ein separates Inventar entfällt – nicht benötigte Waffen klicken Sie der Hauptfigur an den Gürtel. Ab Ende 2000 geht's auf in die Kälte.

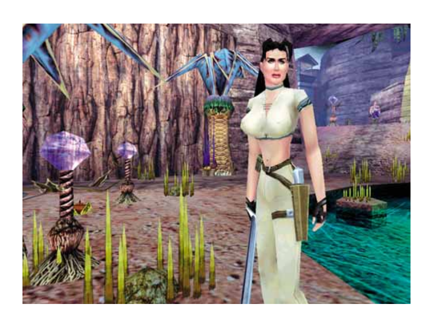
Info: Take 2, Tel. (0190) 87 32 68 36

Leser-Charts

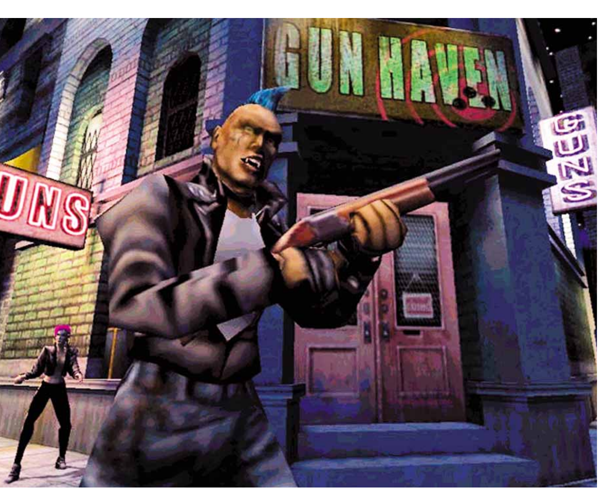
Platz		Spiel
1	[2]	Command&Conquer 3
2	[1]	Half-Life
3	[3]	StarCraft
4	[4]	Unreal
5	NEU	Age of Empires 2
6	[6]	Age of Empires 1
7	[12]	Die Siedler 3
8	[7]	Diablo
9	[8]	Baldur's Gate
10	[9]	Need for Speed 4
11	[5]	Dungeon Keeper 2
12	[14]	Anno 1602
13	[10]	Jagged Alliance 2
14	[15]	Fifa 99
15	[11]	Aliens versus Predator
16	NEU	System Shock 2
17	NEU	Homeworld
18	NEU	Driver
19	NEU	NHL 2000
20	[13]	Outcast

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News


Fakk 2: Actionspiel mit draller Schönheit.


Oni: Mit Anime-Heldin Konoko gegen das Böse.



Vampire: Blutsaugen und ballern in New York.

Vampire

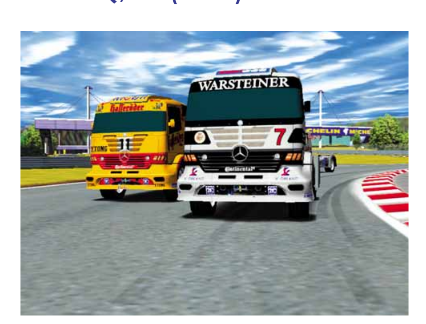
Wem Ketchup zu tomatig und Traubensaft zu süß schmeckt, der kann schon mal die Schneidezähnchen anspitzen. Vampire: The Masquerade entwickelt sich prächtig. In dem Rollenspiel saugen Sie sich als Christof, Vampir wider Willen, mit einer Gruppe anderer Bluttrinker von der Vergangenheit in die Gegenwart. Momentan arbeiten die Entwickler vor allem an den neuzeitlichen Szenarios London und New York; außerdem werden das alte Prag und Wien – dort beginnt das Spiel – mit aufwendigeren Texturen überzogen. Es sieht so aus, als würde der Erscheinungstermin 1. Quartal 2000 eingehalten.
Info: Activision, Tel. (089) 96 11 88 50

Fakk 2

Die Armee der Spieleheldinnen wächst weiter: Als dralle Julia marschieren Sie durch das Actionspiel Fakk 2. Mit heimeligen Fantasy-Welten haben die Entwickler wenig im Sinn, statt dessen ist schräge Unterhaltung für Erwachsene geplant; Brunnen erinnern schon mal an Brüste. Abgesehen von Schwertkämpfen à la Drakan sollen auch Sprungeinlagen für Spannung sorgen, unter anderem können Sie sich von fleischfressenden Pflanzen über Abhänge spucken lassen. Die Quake 3-Engine wird aufgemotzt und soll nicht nur Wolken, sondern auch deren Schatten am Boden darstellen können.
Info: Take 2, Tel. (0190) 87 32 68 36

Mercedes Benz Truck Racing

Nach den schnellen Straßenflitzern in Nice 2 widmen sich die Entwickler von Synetic jetzt aufgemotzten Renn-Brummis. Für das Trucker-Spektakel wird die alte Nice-Engine auf Hochglanz poliert, realistische Schadensmodelle sollen für Authentizität sorgen. Der Startschuß für die Laster-Raserei soll im April 2000 fallen.
Info: THQ, Tel. (02131) 60 74 65



Truck Racing: Rasen mit dicken Brummis.

Dragonfire

Von der schwedischen Spieleschmiede Target Games kommt die PC-Umsetzung des Papier-Rollenspiels Dragonfire. Dort stehen Ihnen auf einem Feldzug gegen garstige Magier nicht nur Minotauren, Trolle und andere Fantasy-Biester gegenüber, Sie sollen auch mit drei weiteren Recken konkurrieren und kooperieren. Wenn alles glattgeht, können Sie sich schon nächsten Monat durch düstere Dungeons kloppen.
Info: I-Magic, Tel. (0 52 41) 96 82 0

Oni

Von Bungie, bekannt durch die Myth-Serie, kommt Oni, ein Actionspiel im Japano-Look. Sie verkörpern darin die Heldin Konoko, die gegen einen fiesen Mega-Konzern antreten muß. Die kulleräugige Protagonistin sehen Sie Tomb Raider-ähnlich meist von hinten; dennoch ist Oni kein sanftes Action-Adventure, sondern ein knallhartes Ballerspiel mit Prügeleinlagen. Für die müssen Sie nicht wie bei Virtua Fighter Tastenkombination lernen: Per rechtem oder linkem Mausklick entscheiden Sie ganz einfach, ob eine Attacke ein Schlag oder Tritt werden soll. Die Anime-Dame haut voraussichtlich im 1. Quartal 2000 zu.
Info: Take 2, Tel. (0190) 87 32 68 36

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Driver
2	[1]	Command&Conquer 3
3	NEU	Die Siedler 3: Amazonen
4	NEU	Rogue Spear
5	NEU	NHL 2000
6	NEU	Panzer General 4
7	NEU	System Shock 2
8	[-]	Anno 1602
9	NEU	Prince of Persia 3D
10	[12]	Might & Magic 7
11	[2]	Bundesliga Stars 2000
12	NEU	Unter schwarzer Flagge
13	[10]	Darkstone
14	[6]	Drakan
15	NEU	Biing 2
16	NEU	Hattrick Wins
17	[3]	Need for Speed 4
18	[4]	Star Wars: Dunkle Bedrohung
19	[5]	Outcast
20	NEU	Civilization 2: Test of Time

Erhebungszeitraum: Oktober '99; nach den Verkaufszahlen von SATURN


Black&White The Gathering: Kostenloses Internet-Spiel.

Black & White

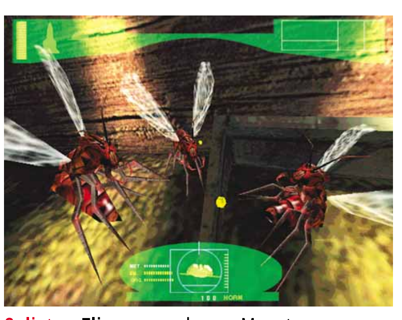
Unter dem Titel The Gathering soll eine kostenlose Internet-Version des Strategietitels Black&White erscheinen. In The Gathering können Sie, so Designer Peter Molyneux, sämtliche Funktionen des Programms nutzen; wer offline trainieren oder die Kampagne spielen will, muß sich den Solo-Titel zulegen. In Black&White sollen Sie eine Kreatur aufpäppeln und nach Ihren Vorstellungen beeinflussen. Aus einer braven Schildkröte wird beispielsweise ein psychopathischer Schildpatt-Wüterich. Die letzte Entscheidung zu The Gathering ist noch nicht gefallen; falls es erscheint, dann laut Molyneux auf jeden Fall vor dem Hauptprogramm – und das soll im 2. Quartal 2000 fertig sein.
→ www.lionhead.co.uk

Arcanum

Ein Trupp ehemaliger Fallout-Entwickler um Ex-Projektleiter Tim Cain hat sich selbständig gemacht und werkelt unter dem Firmennamen Troika Games an Arcanum. Das Rollenspiel versetzt Sie in einen Mix aus Fantasy- und Endzeit-Welt. Auf die genre-typischen Statistiken wollen die Entwickler weitgehend verzichten; Ihre Figur verbessert sich nicht automatisch, sondern nur, wenn Sie fleißig Geld sammeln und neue Fähigkeiten kaufen. Gespielt wird aus schräg-von-oben-Perspektive, gekämpft wahlweise in Echtzeit oder rundenweise. Die Umgebung wird dreidimensional aufgebaut. Arcanum soll Tag- und Nachtzyklen mit Auswirkungen aufs Spiel bieten: Wenn Sie als Dieb irgendwo einbrechen, dürften Ihre Chancen in der Dunkelheit beträchtlich steigen.
Info: Havas, Tel. (06103) 99 40 40

Splinter

Verärgert schlägt der Wissenschaftler nach einem summenden Insekt, verfehlt es aber um Haaresbreite. Glück gehabt – denn die Fliege sind Sie. Im Actionspiel Splinter werden Sie samt Mini-Raumschiff auf winzige zwei Zentimeter eingeschrumpft, um Ihren vermißten Vorgänger in den Schächten unter einem Forschungslabor zu suchen. In Descent-Manier ballern Sie sich durch Horden von Ameisen. Deshalb gehört unter anderem Insektenspray zu Ihren Waffen.
→ www.stromlo.com


Splinter: Fliegen werden zu Monstern.

Ground Zero

Der nächste Versuch, Echtzeit-Strategie mit 3D-Grafiken zu verbinden, kommt von Havas. In Ground Zero ringen Ihre Soldaten, Panzer und Flugzeuge auf einem fernen Planeten um die Macht. Die Einheiten lassen sich aus verschiedenen Basiselementen wie Torso oder Fahrwerk zusammenstellen.
Info: Havas, Tel. (06103) 99 40 40 PS


Ground Zero: Echtzeit-Strategie aus Schweden.

GameStar-Charts NOVEMBER DEZEMBER

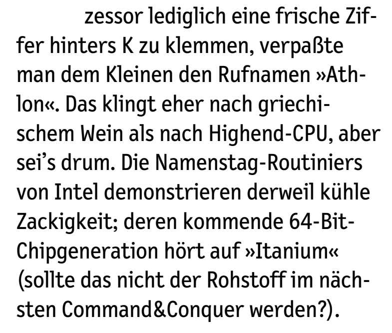
Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Ensemble	93%
2	NHL 2000	Sportspiel	EA Sports	92%
3	C&C 3 (englisch)	Echtzeit-Strategie	Westwood	90%
4	System Shock 2	Rollenspiel	Looking Glass	90%
5	C&C 3 (deutsch)	Echtzeit-Strategie	Westwood	89%
6	Battlezone 2	3D-Strategie	Activision	89%
7	Fifa 2000	Sportspiel	EA Sports	88%
8	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	Topware	87%
9	Freespace 2	Weltraumspiel	Interplay	87%
10	Panzer General 4	Strategie	SSI	86%
11	Rayman 2	Actionspiel	Ubi Soft	86%
12	Kicker Fußball Manager	Manager	Heart-Line	85%
13	Sega Rally 2	Rennspiel	Sega	85%
14	Pharao	Aufbauspiel	Impressions	84%
15	Armored Fist 3	Panzersimulation	NovaLogic	84%
16	Homeworld	Echtzeit-Strategie	Sierra	84%
17	Driver	Action-Rennspiel	GT Interactive	83%
18	Gorky 17	Rollenspiel	Topware	83%
19	Nascar Racing 3	Rennspiel	Papyrus	83%
20	The Nomad Soul	Action-Adventure	Eidos	82%

Die 20 besten PC-Spiele im November und Dezember. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 11/99 und 12/99.

Technik News

Der Name der Dose

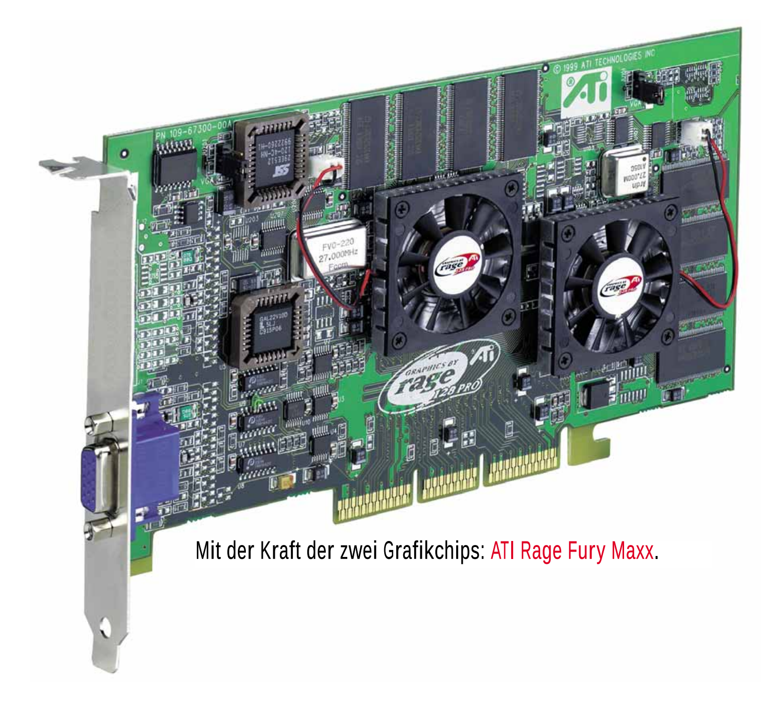
Frischgebackene Eltern haben wenig Probleme, das Kind beim Namen zu nennen. Wenn alles versagt, guckt man sich was in den einschlägigen Top-10-Listen ab: Schwupps, wieder ein Alexander mehr auf dieser Welt. Bei Prozessornamen ist der Taufprozeß kniffliger, denn hier ist Einmaligkeit zwingend erforderlich. Und seit Intel den Pentium Pentium (und nicht 586er) nannte, ist die einfallslose, aber bequeme Durchnummerierungsmasche auf dem Rückzug.



Selbst bei AMD sind die beschaulichen Abzählzeiten vorbei: Statt dem neuen Prozessor lediglich eine frische Ziffer hinters K zu klemmen, verpaßte man dem Kleinen den Rufnamen »Athlon«. Das klingt eher nach griechischem Wein als nach Highend-CPU, aber sei's drum. Die Namenstag-Routiniers von Intel demonstrieren derweil kühle Zackigkeit; deren kommende 64-Bit-Chipgeneration hört auf »Itanium« (sollte das nicht der Rohstoff im nächsten Command&Conquer werden?).

Auch wenn diese Produktnamen manchmal so wirken, als hätten ein paar Schimpansen mit Scrabble-Buchstabenplättchen experimentiert, sind sie das Ergebnis kostspieliger Professionalität. Ich will mal lieber nicht wissen, wieviel Geld in Namensgenerierungs-Agenturen und Marktforscher gepumpt wird. Ein Ende der entfesselten Kreativität ist nicht abzusehen: Wenn 3Dfx für seinen nächsten Grafik-Chipsatz den Arbeitstitel »Napalm« beibehält, brennen bei mir die letzten Geschmacksnerven durch!

Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent



Mit der Kraft der zwei Grafikchips: ATI Rage Fury Maxx.

Doppelt bestückte ATI

ATI hat eine neue Grafikkarte angekündigt, die serienmäßig mit zwei parallel arbeitenden Grafikchips ausgestattet ist. Die Rage Fury Maxx wird ähnlich wie zwei Voodoo-2-Boards im SLI-Modus arbeiten, allerdings auf einer einzelnen AGP-Karte. Die beiden Rage-128-Pro-Grafikchips können dabei auf jeweils 32 MByte der insgesamt 64 MByte Speicher zugreifen. ATI gibt für das Doppelpack eine Füllrate von 500 Megapixeln pro Sekunde an, insgesamt also etwas mehr als der aktuelle Geforce von Nvidia (480 Megapixel). Die Rage Fury Maxx soll noch in diesem Jahr zu einem Preis von etwa 550 Mark auf den Markt kommen.

Info: www.ati.com

Willamette als Athlon-Killer?

Laut einem Bericht des britischen Newsdienstes The Register arbeitet Intel unter Hochdruck an der nächsten Prozessorgeneration. Das Ziel sei, den neuen Chip namens Willamette bereits im ersten Quartal 2000, also ein halbes Jahr früher als geplant, auf den Markt zu bringen. Da AMD im neuen Werk Dresden ab sofort auch Athlons in Kupfertechnik und 0,18-Mikron-Technologie fertigt, ist Intel im Zugzwang, denn ihr im Oktober vorgestellter Coppermine-Chip kann dem Athlon anscheinend, so vermutet The Register, nicht Paroli bieten. Der Willamette soll von Anfang an Taktraten ab 1,1 GHz und einen in den Chip integrierten Level-2-Cache von 1 MByte bieten.

Info: www.theregister.co.uk/991018-000020.html

VIA-Chipsatz für AGP 4x

VIA stellt seinen ersten Chipsatz für den neuen 133-MHz-Bustakt vor. Der Apollo Pro 133 kann bis zu 2 GByte PC-100- oder PC-133-SDRAM ansteuern und beherrscht den AGP-4x-Modus. VIA hat mit diesem Chipsatz gute Marktchancen, weil Intel die Probleme mit seinem 820er (Codename Camino) noch nicht im Griff hat. Wegen fehlerhafter Ansteuerung des Arbeitsspeichers wurde der Einführungstermin noch einmal auf Ende November diesen Jahres verschoben.



Der Apollo Pro 133 von VIA funktioniert mit PC100- und PC133-SDRAM.

Info: www.viatech.com



Die SB Live Player 1024 kommt mit großem Software-Paket.

SB Live Player 1024

Das neueste Mitglied der Soundblaster Live-Familie soll sich sowohl an Spieler, Musik-Fans als auch DVD-Begeisterte richten. Der Name ist Programm, denn die neue Soundkarte von Creative Labs bietet erstmals eine 1.024-Stimmen-Synthese. Zwei oder vier Lautsprecher finden an der Rückseite Anschluß. Bemerkenswert ist die umfangreiche Software-Ausstattung. Neben der neuen Liveware-Version 3.0, die mit zahlreichen Erweiterungen aufwarten kann, findet sich auch der WinDVD-Software-Player in der Schachtel. Am optischen Digitalausgang läßt sich ein passender Dolby-Digital-Decoder direkt anschließen. Wenn Sie ein DVD-Laufwerk in Ihrem Rechner haben, steht einem Kinoabend mit feinster Bild- und Tonqualität also nichts mehr im Weg. Als besonderes Bonbon liegt noch das Action-Spiel Aliens vs. Predator mit im Paket. Die SB Live Player 1024 ist ab Oktober '99 zu einem Preis von rund 150 Mark im Fachhandel erhältlich.

Info: www.europe.soundblaster.com

Voodoo-News

Bei 3Dfx scheint im Moment alles Kopf zu stehen: Nachdem der Voodoo 4-Chip nicht rechtzeitig fürs bevorstehende Weihnachtsgeschäft fertig wird, nahm Geschäftsführer Greg Ballard erst die Verantwortung auf sich und dann seinen Hut. Er verließ nach drei Jahren überaus erfolgreicher Arbeit die Firma Ende Oktober. Derzeit sucht 3Dfx fieberhaft nach einem geeigneten Nachfolger.

Und jetzt eine gute Nachricht: Wegen des großen Verkaufserfolgs der Voodoo 3 2000 PCI wird die Voodoo 3 3000 ebenfalls in einer PCI-Version hergestellt. Sie soll noch im November in die Läden kommen. Die technischen Daten sind identisch mit der AGP-Karte. Einzelhandelspreise stehen noch nicht fest.

Info: www.3dfx.com

73-GByte-Gigant

Auch bei den Festplatten geht die Leistungsspirale ständig nach oben. Letzte Rekordmeldung: IBM erreicht mit den neuen Ultrastar-Platten eine Speicherkapazität von 73 GByte. Das SCSI-Laufwerk dreht die Datenscheiben dank neuer Dämpfungstechnologie mit 10.000 Umdrehungen. Die kleinere Variante mit 36 GByte soll auch in einer preiswerten Version mit 7.200 Umdrehungen erscheinen. Lieferbeginn: Januar 2000. Preise stehen noch nicht fest.

Info: www.ibm.com



Das Ende aller Speicherplatz-Sorgen: Die IBM Ultrastar 72ZX mit 73 GByte Kapazität.

Athlon mit 900 MHz

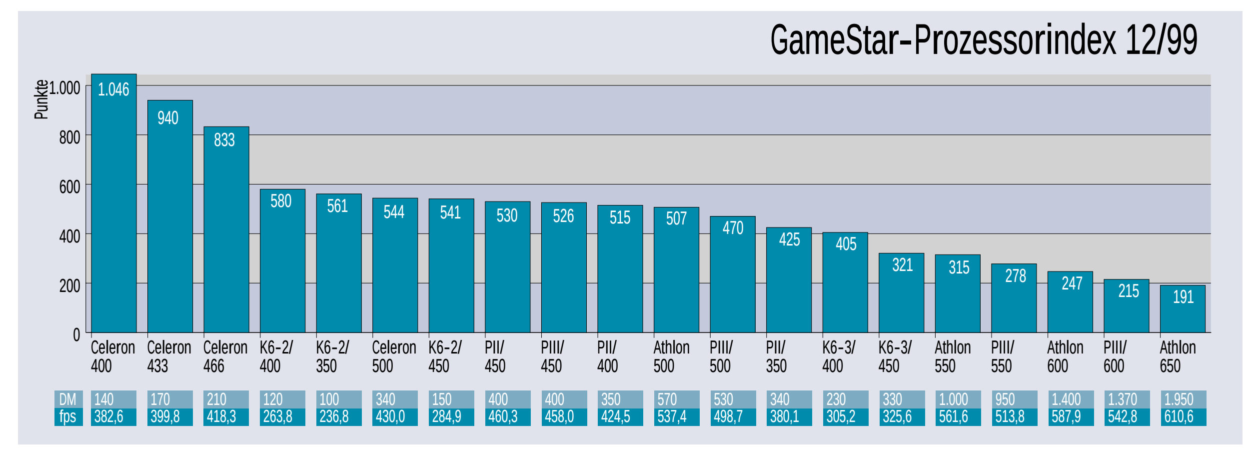
Kryotech, bekannt für seine PC-Kühlgehäuse, hat jetzt auch eine Version mit dem AMD Athlon im Programm. Wer es gar nicht erwarten kann und unbedingt der Schnellste sein will, kann bei dem amerikanischen Hersteller einen auf 900 MHz getakteten Athlon-PC ordern. Die Kühlung des Prozessorgehäuses auf minus 40 Grad ermöglicht diese extreme Taktfrequenz. In der Grundkonfiguration für rund 2.200 Dollar sind nur der Prozessor, Gehäuse mit Netzteil und Kühlung enthalten. Alle anderen Komponenten gibt es nach Wunsch. In Deutschland wird der Kühlschrank unter anderem auch von der Firma Waibel in Ettlingen vertrieben. Dort kostet er 2.900 Mark Aufpreis zu den PC-Angeboten. WR



Kryotechs »Kühlschrank« bringt den Athlon bereits knapp an die Gigahertz-Marke.

Info: www.kryotech.com

Info: www.waibel.de



Die Zahl im Balken gibt das Preis-Leistungs-Verhältnis des Prozessors an. Sie errechnet sich aus dem Quadrat der im Test erreichten fps, geteilt durch den Kaufpreis des Prozessors. Je höher die Indexzahl, desto besser ist das Verhältnis zwischen Preis und Leistung.

Online News

Täglich aktuelle News
→ www.gamestar.de

Allegiance

Microsoft macht sich auf ins All: Derzeit arbeitet sie am grafisch opulenten Online-Weltraumspiel **Allegiance**, in dem Sie Dogfights à la **Wing Commander** gegen menschliche Opponenten austragen. Neben Deathmatch-Levels soll es auch organisierte Teamgefechte geben. Wer keine Lust auf den Pilotensitz hat, darf als Basiskommandeur einsteigen, einen Geschützturm bemannen, Verletzte bergen oder die Teameinsätze koordinieren. Wenn Sie Betatester werden möchten, können Sie sich auf der Webseite informieren.
→ www.microsoft.com/games/allegiance/



Allegiance: Actionreiche und grafisch spektakuläre Team-Schlachten im Online-Weltraum.

GameStar-Links

Die 10 besten Sites zu Videokonsolen

1	**www.slabihoud.de** Tolle deutsche Site über die Entstehung der Video- und Computerspiele. Ein Muß für jeden interessierten Spieler.
2	**www.consoledomain.com/ngc** Eine Abteilung der Consoledomain beschäftigt sich mit den neuesten Konsolen wie Dreamcast, N64 oder Project X.
3	**www.nintendojo.com** Die Seite für Nintendo-Junkies. Neben Tests und Previews für N64 und Gameboy findet sich auch einiges übers SNES.
4	**www.segadojo.com** Die Macher des Nintendojo bedienen auch die Dreamcast-Fraktion mit wissenswertem und weniger wichtigem.
5	**www.consolenation.com** Die Consolenation beherbergt 15 Fansites zu diversen Konsolen-Themen wie Pokemon oder Final Fantasy.
6	**www.funescape.com** Auf dieser Webseite können Sie diverse Klassiker als Java-Portierungen spielen, darunter Arcanoid und PacMan.
7	**www.softwelle.de/davesclassics** Die deutsche Version der berühmt-berüchtigten Dave's Classics beschäftigt sich vor allem mit Emulatoren.
8	**www.nintendo.com** Wenn Sie den Hersteller des N64 besuchen wollen, sollten Sie auf seine US-Seite gehen, nicht auf die deutsche.
9	**www.playstation-europe.com** Mit Infos zu zahlreichen Playstation-Spielen ist Sonys Site um einiges besser als Segas Internet-Beitrag.
10	**www.dreamcast-europe.com** Segas Seite zur Dreamcast ist zwar schön gestaltet, bietet aber nur mäßige Inhalte für Konsolen-Fans.

Everquest schlägt UO

Nach eigenen Angaben hat Sonys Online-Rollenspiel **Everquest** bereits etwa 150.000 aktive Mitglieder. Damit hätte **Everquest** seinen großen Konkurrenten **Ultima Online** geschlagen, der nach letzten Angaben von Electronic Arts »nur« etwa 125.000 zahlende Fans hat.
→ www.everquest.com
→ www.owo.com

Neocron

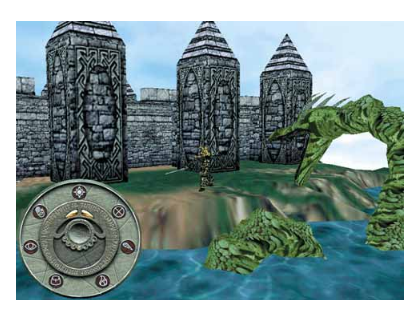
Es gibt erste Screenshots zum deutschen Online-Rollenspiel **Neocron**. Reakktor Media hat außerdem Details zum Kampfsystem verraten. So werden Sie die Gefechte in den Endzeit-Städten nach 3D-Action-Manier austragen, allerdings sollen sich Ihre Charakterwerte auf die Waffenstärke auswirken. Einige Charakterklassen entwickeln Psi-Fähigkeiten, mit denen sie kämpfen oder sich heilen können. Ein Betatest von **Neocron** ist für Mitte 2000 geplant. Die Teilnehmer werden aus den Abonnenten des Newsletters auf der Homepage ausgewählt.
→ www.neocron.com



Neocron: Düsteres Online-Rollenspiel.

Shadowbane

Mit **Shadowbane** ringt ein weiteres Fantasy-Rollenspiel um den Online-Thron. Erste Bilder versprechen eine Grafikqualität, die beinahe an **Ultima 9** heranreicht. Die Newcomer-Firma Wolfpack Studios will dazu eine Grafik-Engine entwerfen, die die komplette Spielwelt mit nur wenigen Bytes an den Computer des Spielers übermitteln soll, der dann die komplexe Szenerie berechnet.
→ www.shadowbane.com



Shadowbane: Konkurrent für Everquest.

Outcast-Chat

Zur YOU in Berlin können Sie mit **Outcast**-Entwicklern chatten. Infogrames veranstaltet das Live-Gespräch am 13. November um 14 Uhr. Interessierte loggen sich unter folgender Adresse ein. RS
→ www.focus.de

Anzeige

Verschworene Gemeinschaft

Deus Ex

Der einschlägig bekannte Kultdesigner Warren Spector ist in eine neue Software-Verschwörung verwickelt: Rollenspiel und 3D-Action sollen in einer realistischen Spielwelt verschmolzen werden.

Die Deus Ex-Vorführung in Austin, Texas, läuft auf Hochtouren, da landet Warren Spector bei einem seiner Lieblingsthemen: den Beschränkungen beim handelsüblichen Computerspiele-Design: »In einem Punkt liegen doch alle schief: Wenn du nicht so spielst, wie die Designer es wollen, kannst du nicht gewinnen. Dabei sollte sich das Programm dem Stil des Spielers anpassen. Das hinzukriegen, ist die große Herausforderung für uns.« Der Mann ist auf einer Mission, und es wäre nicht das erste Mal, daß ihm dabei etwas Großartiges gelingt. Von Ultima Underworld über System Shock bis Dark Project war Warren Spector stets dabei, wenn es um die Ausweitung von Designkonventionen ging. Sein neuester Streich Deus Ex soll im Frühjahr 2000 die Spielewelt erschüttern. Das Versprechen: Für jedes Problem wird es mehrere Lösungswege geben, die actionlüsterne 3D-Rambos ebenso berücksichtigen wie Taktiker und Denker.



Sobald Sie Ihren Regierungsjob aufgeben, werden die Militärroboter zu gefährlichen Gegnern.



Dicke Waffen wie dieser Raketenwerfer nehmen im Kästchen-Inventar besonders viel Platz weg.

Bond meets X-Files

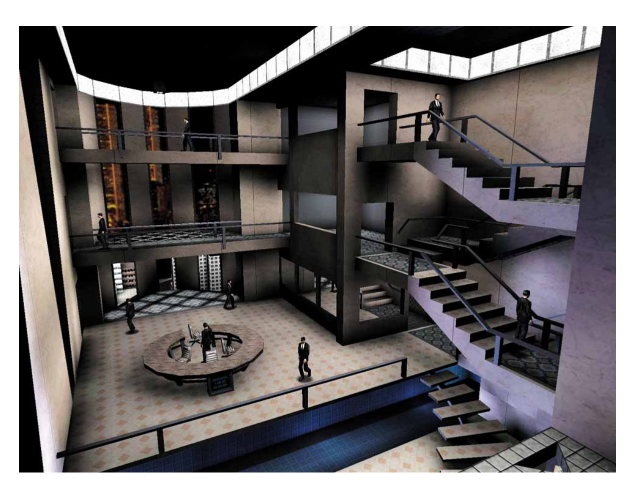
Deus Ex ist eine Packung Rollenspiel, eine reichhaltige Portion 3D-Action, eine Prise Adventure – so muß man sich etwa die Rezeptur vorstellen, die Warren Spector und sein Team köcheln. »James Bond meets the X-Files«, faßt der Chefdesigner das Storygefüge lapidar zusammen: »Deus Ex ist ein Verschwörungsspiel, das man sogar gewinnen kann.« Sie steuern den UNATCO-Regierungsagenten J.C. Denton, der Mitte des 21. Jahrhunderts Terroristen bekämpft. In einer düsteren Welt, in der die Menschheit von einer geheimnisvollen Seuche dezimiert wurde, verwischen rasch die Gut-Böse-Grenzen. Im Spielverlauf werden Sie zum Außenseiter, der sich nicht mehr ganz sicher ist, ob die Terroristen nicht in Wirklichkeit die Guten sind. Das Leben zwischen den Fronten ist gefährlich, denn Sie enträtseln eine Verschwörung ungeheuren Ausmaßes, bei der es um nichts geringeres als die Weltherrschaft geht – James Bond läßt grüßen.

Jetset-Agent

Jede der 15 Missionen ist in drei bis sechs Abschnitte unterteilt. Sie besuchen Schauplätze wie New York, Paris, Washington, Hongkong und anscheinend auch den geheimnisvollen Ufo-Hangar der Area 51. Großen Wert legt Warren Spector auf wiedererkennbare, abwechslungsreiche Szenarien: »Relativ kleine, tiefgründig simulierte Maps« sind angesagt statt langweiliger Riesenkarten, in denen sich die Räume wiederholen. Auf jeden Fall geht's duster zu: Alle Einsätze finden bei Nacht statt, was sowohl der Ver-



In Dialogen haben Sie die Wahl zwischen mehreren Antworten. Die Mimik ist dabei lippensynchron.



Die bevölkerte Spielwelt wirkt glaubhafter als viele SF- und Fantasy-Szenarien: Wenn wir jetzt schießen, bricht eine Panik aus.

schwörungsatmosphäre als auch der Framerate beim Berechnen der 3D-Außenwelt guttut. Deren Grundlage ist die **Unreal**-Engine von Epic.

Talentförderung

Zu Spielbeginn basteln Sie erst einmal Ihren Agenten zusammen. Name und Aussehen lassen sich ändern, vor allem harren rund 2.000 Talentpunkte der Verteilung. Damit prägen Sie Ihren Helden und entscheiden, ob er seine Abenteuer eher als konfliktfreudiger Waffenschwenker oder als listig-leiser Hack-Künstler bestreitet. Ähnlich wie bei **System Shock 2** lassen sich die Fähigkeiten im Spielverlauf weiter verbessern. Für das Erreichen bestimmter Missionsziele winken zusätzliche Fortbildungspunkte als Belohnung. Wenn genug beisammen sind, erreichen Sie die nächste von insgesamt vier Ausbaustufen in einem Talent – von »untrainiert« bis »Meister«. Es ist unmöglich, **Deus Ex** mit Master-Werten in allen Talentfeldern zu beenden; Spezialisierung tut Not und könnte sogar mehrmaliges Durchspielen reizvoll machen.

Außerdem dürfen Sie Ihren Körper mit mikroskopisch kleinen Nano-Robotern aufrüsten. Im Aufbesserungs-Menü verwalten Sie bis zu elf Implantate, die sich in wiederum je vier Stufen ausbauen lassen. Der Witz an der Sache: Sie müssen bei jeden Körperteil zwischen zwei verschiedenen Erweiterungen wählen, diese Entscheidung ist dann für den gesamten Spielverlauf bindend. Wollen Sie beispielsweise einen Nahkampf-Bonus haben oder lieber schwere Gegenstände heben und besser klettern können? Eins ist allen Körper-Upgrades gemeinsam: Sie verbrauchen stetig eine Art Biostrom und lassen sich deshalb ein- und ausschalten.

Waffen basteln

Bei aller Charakterpflege kommt die Actionkomponente nicht zu kurz. Für die rund 20 Waffen gibt es nicht nur verschiedene Munitionstypen, Sie können die Ballermänner obendrein erweitern – beispielsweise durch Laser-Zielerfassung oder Schalldämpfer. Die Fähigkeiten Ihres Charakters beeinflussen die Treffsicherheit: Je mehr Punkte in den entsprechenden Skill investiert wurden, desto ruhiger und treffsicherer können Sie eine Waffe bedienen. Neben rabiaten Modellen wie Maschinenpistole oder Panzerknacker gibt es auch subtile Waffen. So läßt die Pfeffer-Sprühdose einen Gegner vorübergehend erblinden. Sie können auch aus sicherer Entfernung Container mit Giftgas oder Sprengstoff beschießen, um mit einem Schlag alle Wächter in einem Raum lahmzulegen.

Ein ausgeklügeltes Trefferzonen-System verlangt Ballern mit Bedacht. Bei allen Spielfiguren wird der Körper in die Bereiche Arme, Beine, Rumpf und Kopf unterteilt. Der Kopf ist am verletzlichsten, aber ein Verfolger läßt

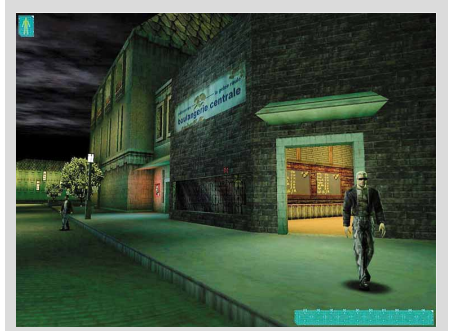


Tricksen statt kämpfen: Wir haben uns den Overall eines Technikers »geborgt«. Unbelästigt von den Wachen können wir nun in die unterirdische Raketenbasis eindringen.

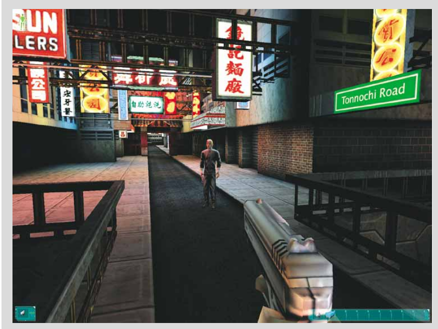
Unterwegs in Deus



New York: Hier beginnt Ihr Einsatz. Benutzung des öffentlichen Nahverkehrs auf eigene Gefahr.



Paris: Bevor er sich in die Katakomben wagt, trifft J.C. Denton einen wichtigen Informanten.



Hongkong: Schußwaffen sind hier geächtet – wollen Sie wirklich soviel Aufmerksamkeit erregen?

sich ebenso durch einen Schuß ins Bein abhängen. Das Treffersystem gilt auch für Ihren Charakter. Werden Sie beispielsweise an der Hand verletzt, können Sie das Scharfschützen-Gewehr nicht mehr vernünftig bedienen.

Belebte Spielwelt

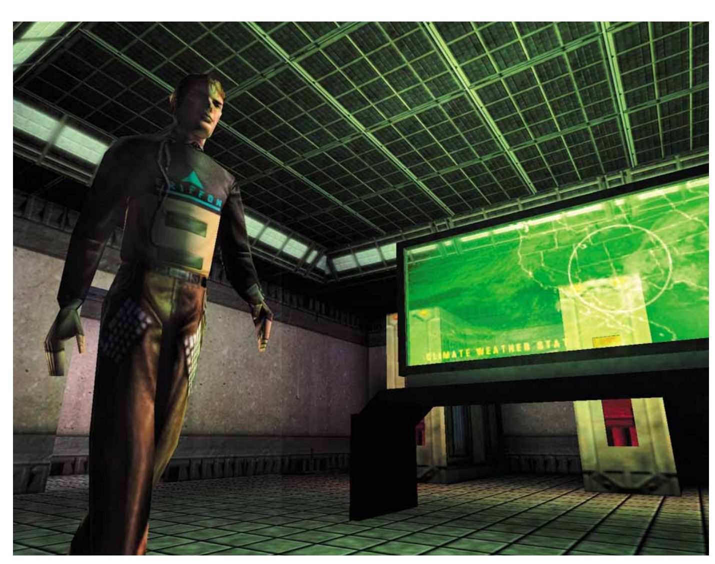
Ein wesentlicher Unterschied zum Klassiker **System Shock**: Die Welt von **Deus Ex** ist nicht menschenleer, sondern von anderen Personen bevölkert. Zivilisten reagieren ebenso realistisch auf Ihr Verhalten wie Gegner. Wenn Sie etwa in einer Menschentraube Schüsse abfeuern, bricht eine Panik aus. Wächter lassen sich durch eine in die Ecke geworfene Flasche ablenken. Die Simulation der Spielwelt ist so ausgefeilt, daß von der Decke hängende Gegenstände bei Berührung realistisch schwingen. Anhand eines pendelnden Objekts können Sie erkennen, daß kurz vorher eine andere Person im Raum gewesen sein muß.

Aussprache mit Auswirkung

Freundlich gesonnene Personen können angesprochen werden. Sie haben die Wahl zwischen mehreren Antworten, die zwar nicht in Sackgassen führen, aber durchaus den Spielverlauf beeinflussen können. Beim Auftaktschwätzchen in der ersten Mission erhält man beispielsweise je nach gewählter Äußerung eine andere Waffe. Manchmal müssen Sie einen NPC auch davon überzeugen, sich mit Ihnen zu verbünden. Alle Dialoge werden automatisch gespeichert und lassen sich später wieder abrufen. Auch die primären und sekundären Ziele für die aktuelle Mission sind jederzeit einsehbar. Warren Spector ist ein großer Fan von klaren Verhältnissen: »Wir sagen dem Spieler nur, was er eigentlich tun soll. Herauszufinden, wie man die Aufgabe dann löst, ist doch das, was Spaß macht«.

Hack und klau

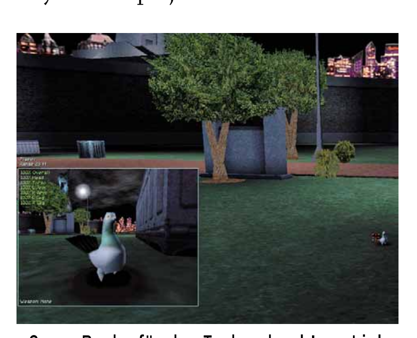
Die spielerischen Möglichkeiten im List- und Tücke-Bereich dürften alle begeistern, denen schon das Schleichen in **Dark Project** gefallen hat. In **Deus Ex** lassen sich dunkle Ecken zum Verstecken nutzen und außerdem Computersysteme hemmungslos manipulieren. Je besser Ihr Hacking-Talent ist, desto länger können Sie in fremden Datenbeständen schnüffeln, bevor der Alarm ausgelöst wird. Am Anfang reicht das gerade mal, um ein paar E-Mails hastig querzulesen. Mit einem Diplom im Hacken haben Sie hingegen genug Muße, um Überwachungskameras zu kontrollieren und dadurch wertvolle Informationen über die nächsten Räume zu erhalten. Äußerst spannend, wenn die Wache jeden Moment um die Ecke marschieren kann…



Die modifizierte Unreal-Engine sorgt für dynamische Lichteffekte.

Spezialisten-Kampf

Ursprünglich war **Deus Ex** als reines Solospiel ausgelegt, aber inzwischen rührt sich einiges im Mehrspieler-Bereich: Der Deathmatch-Modus bringt durch die unterschiedlich talentierten Spielfiguren erstaunlich viel Taktik ins Geballer. Über einen kooperativen Multiplayer-Modus à la **Team Fortress** wird nachgedacht, doch Warren Spector gibt sich noch unverbindlich: »Unser Fokus ist auf den Solospieler-Missionen, aber wenn wir am Ende die Zeit haben, lassen wir uns noch etwas für Multiplayer einfallen.« Nach der Veröffentlichung von **Deus Ex** könnte eine Fortsetzung folgen, außerdem brütet Spector gerade über einem neuen Fantasy-Geheimprojekt. HL



»Grrr... Rache für den Taubendreck!« – Links unten wird genau aufgeschlüsselt, wie stark und wo der anvisierte Gegner verwundet ist.

Deus Ex

Genre: Action-Rollenspiel Hersteller: Ion Storm
Termin: 2. Quartal 2000 Ersteindruck: Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Der Mix aus 3D-Action und Rollenspiel erinnert an System Shock 2. Deus Ex könnte sogar noch besser werden, denn eine abwechslungsreiche Spielwelt, mehr NPC-Interaktion und verschiedene Lösungswege dürften die Motivation maximieren.«

Anzeige

Welt der Wunder

Halo

Unglaubliche Grafik und eine realistische Physikengine: Baut Bungie die perfekte 3D-Spielwelt?

Die Schlacht um Vega ging verloren, die Raumflotte des menschlichen Imperiums ist auf der Flucht vor den Kreuzern einer mächtigen und grausamen Alienrasse. Da muß Ihr Aufklärungsschiff in einem unbekannten System notlanden, auf einem merkwürdigen Objekt: ein im All schwebender Ring mit 10.000 Kilometern Durchmesser, auf dessen Innenseite Kontinente und Meere von einer atembaren Atmosphäre umgeben sind. Sie nennen das Ding **Halo** und nehmen es für die Menschheit in Besitz. Doch Ihre Alien-Verfolger sind nicht weit...



Was Sie hier sehen, soll keine Zwischensequenz, sondern Spielgrafik sein: Im Multiplayer-Modus kann Ihr Team Jeeps bemannen, wobei hier ein Spieler fährt, einer schießt und der dritte das Bord-MG bedient.

Realismus pur

In dem Actionspiel **Halo** kämpfen Sie als Führer einer kleinen Guerilla-Einheit zu Lande, zu Wasser und in der Luft gegen die Übermacht der Aliens. Sie sehen Ihren Kämpfer von hinten, können aber die Kamerasicht schwenken und zoomen. Bei einer Vorführung in München sah **Halo** bereits atemberaubend aus. Die Welt glänzt mit realistischen Details, wie Tag-Nacht-Wechseln, Wettereffekten und frei umherstromernden Kleintieren. Übergänge zwischen Innen- und Außenumgebungen sollen fließend erfolgen. Berge, die Sie von ferne sehen, sollen Sie erreichen und erklettern können. Bereits jetzt ist das Physikmodell enorm realistisch: Rauchfahnen treiben mit dem Wind ab, Fahrzeuge legen sich korrekt in die Kurve, Schatten werden durch Lichteinfall länger und kürzer. Einzelne Missionen soll es nicht geben, verriet uns Bungie-Mitarbeiter Joseph Staten, denn »Halo ist nicht levelbasiert, sondern eine ganze Welt.« Statt dessen sollen sich aus Ihren Handlungen dynamisch neue Einsatzziele ergeben.



Fahren, fliegen oder einfach zu Fuß gehen: Als Sciencefiction-Soldat haben Sie die Qual der Wahl.

Fünf Freunde im Panzer

Herzstück von **Halo** soll der Multiplayer-Modus werden, in dem die Spieler wie bei **Team Fortress** mannschaftsweise gegeneinander antreten. Der besondere Clou: Es soll diverse Fahrzeuge wie Boote, Jeeps, Gleiter und Panzer geben, die teilweise nur mit mehreren Kämpfern vollständig bemannt werden können. Wenn Sie also beispielsweise in einem Panzer allein unterwegs sind, können Sie die Kanone nur in Fahrtrichtung und das MG gar nicht abfeuern. Steigt ein Mitspieler ein, darf er die Waffen übernehmen. Weitere Kameraden halten sich an den Aufbauten fest und ballern mit Gewehren. Je mehr Besatzung, desto effektiver das Fahrzeug. Im Solomodus sollen KI-Kollegen diesen Part übernehmen. GUN

Halo

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Bungie
Termin:	3. Quartal 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Gunnar Lott: »Eine so unglaublich realistische Grafik habe ich noch nie gesehen. Die Leute von Bungie gehen mit einer solchen Detailverliebtheit zu Werke, daß Halo Westwoods C&C Renegade locker ausstechen könnte.«

Addon zur Action-Referenz

Half-Life Opposing Force

Als Elite-Kämpfer Corporal Shephard führt Sie Ihr Befehl nach Black Mesa, um Gordon Freeman und abgefahrene Alien-Krieger zu jagen.

Es gibt mehrere Wege nach Black Mesa, der Forschungsstation aus **Half-Life**. Als Gordon Freeman fuhren Sie im brillanten Intro mit der Monorail-Bahn; als Corporal Shephard schweben Sie in der Einstiegssequenz zu **Opposing Force** per Armee-Helikopter ein. Plötzlich taucht ein außerirdischer Flieger auf und eröffnet das Feuer. Ihr Helikopter stürzt ab, Schreie, grelles Licht, Bewußtlosigkeit. Als Sie wieder erwachen, sind Sie allein. In der Nähe leistet ein Wissenschaftler verwundeten Soldaten Erste Hilfe; es riecht nach Aliens. Sie schnappen sich eine Rohrzange vom Boden und ziehen los.

Gordon muß sterben

Im Universum des gefeierten 3D-Actionspiels **Half-Life** gibt es noch viele Geschichten zu erzählen. Während Sie in der Rolle des Gordon Freeman die Story des Hauptprogramms erlebten, hat eine bisher unbekannte Alien-Rasse durch den Dimensionsriß den Weg zum Black-Mesa-Komplex gefunden. In **Opposing Force** spielen Sie einen der Soldaten, die ausgeschickt wurden, dieser neuen Bedrohung Herr zu werden – und nebenbei Herrn Freeman zu erledigen. In sechs Kapiteln mit insgesamt 40 Levels werden Sie nicht nur in und um Black Mesa kämpfen, sondern auch kurz die Alien-Welt Xen besuchen. Die lästige Plattform-Springerei, die viele **Half-Life**-Spieler auf Xen genervt hat, soll aber diesmal entfallen.


Soldaten wie diese beiden tapferen Jungs begleiten Sie als Unterstützungstrupp.

Fetter Otis

Es soll neun neue Waffen geben, daunter ein tragbarer Teleporter und ein außerirdischer Sporenwerfer. Neben den Alien-Feinden werden auch die NPCs neu gestaltet: An die Stelle der Wissenschaftler und Wachen treten verschiedene Soldatentypen, beispielsweise ein kettenrauchender Ingenieur, verschiedene GIs, ein Sanitäter und ein dicker Wachmann namens Otis. Ziel des Entwicklers Gearbox ist es, daß mit wenigen Ausnahmen keine zwei NPCs gleich aussehen. Sie werden bis zu sieben von ihnen als Unterstützung mitschleppen können.


Gegen solche Riesen-Ungeheuer nützt das leichte Maschinengewehr fast nichts.

Duke Nukem spricht

Auch am Leveldesign soll sich einiges ändern: An vielen Stellen werden Sie Seile und Kabel erklettern müssen. Ihr sportlicher Soldat muß einige Male sogar wie Tarzan beherzt über Abgründe schwingen.

Um Ihnen die Feinheiten der Steuerung nahezubringen, gibt es einen Extra-Level, das Ausbildungslager. Dort lehrt Sie ein fieser Sergeant (in der amerikanischen Version von der **Duke Nukem**-Stimme gesprochen) alles, was ein Soldat wissen muß. GUN

Half-Life: Opposing Force

Genre: 3D-Action-Addon
Hersteller: Gearbox
Termin: November '99
Ersteindruck: Sehr gut

Gunnar Lott: »Opposing Force ist nicht einfach ein Addon – durch die vielen neuen Ideen und den Rollentausch von Freeman zu Shephard hat es eher den Charakter einer Fortsetzung. Auch die Story klingt hochspannend.«

Es kann nur einen geben

Anstoss 3

Gerade erst vom Genre-Thron gestoßen, werkeln die Anstoss-3-Entwickler an der Revanche: Ultraschicke Polygonkicker mit digitalem Eigenleben sollen den Weg an die Manager-Spitze freischießen.

Gütersloh an einem verregneten Montagmorgen: Exklusiv für GameStar präsentiert Chefentwickler Gerald Köhler die erste lauffähige Version von Anstoss 3.

Torschuß-Panik

Die 89. Minute ist gerade angebrochen, und es steht immer noch unentschieden beim prestigeträchtigen Spiel der Ascaron-Allstars gegen die Bayern. Geschmeidig animiert, nimmt der Libero der Gütersloher Gastmannschaft einen Paß an und stürmt in Richtung Tor. In nicht minder schicker Optik greift ein Polygon-Bayer zur Notbremse, doch das kann den Libero nicht stoppen. Zwei weitere Angreifer nötigen ihn, einen Paß nach vorn zu schlagen, ein Stürmer nimmt den Ball noch in der Luft an und bolzt ihn mit einem eleganten Fallrückzieher ins Tor.



Fouls gehören auch in Anstoss 3 fast schon zum guten Ton.

Geschmeidige Grafik

Angespornt vom Konkurrenten Bundesliga 2000, der Fußballmanager-Fans mit hübscher Fifa 99-Grafik verwöhnt, will auch Ascaron mit Anstoss 3 nicht zurückstehen. Genau wie EA Sports setzen die Gütersloher auf Motion-Capturing, um die Bewegungsabläufe der Kicker möglichst realistisch in Szene zu setzen. Und das ist vollauf gelungen: Der oben beschriebene Fallrückzieher sähe in einem echten Match auch nicht viel anders aus. Bislang noch nicht ins Spiel eingebaut, aber bereits in Bewegung im 3D-Editor zu bewundern, waren Beinfeger und spektakulär aussehende Stürze, die so eins zu eins auch im fertigen Spiel auftauchen sollen. Derzeit wird die 3D-Engine DirectX-7-tauglich gemacht, um auch neue Features der



Anstoss-3-Chefentwickler Gerald Köhler.

Interview mit Chefentwickler Gerald Köhler

GameStar Was ist für dich das wichtigste neue Feature?

Gerald Köhler Die Simulation, die über 100 Spielereigenschaften berücksichtigt. Außerdem werden unsere Spieler jetzt richtig zum Leben erweckt. Sie haben eine Familie, Hobbys und auch Laster. Das macht pro Spieler noch einmal fast 200 Werte aus.

GameStar Wie sieht die Zukunft der Fußball-Manager aus?

Gerald Köhler Der Markt teilt sich stärker als bisher in verschiedene Bereiche. Es wird leicht erlernbare und schnell spielbare Manager mit sehr guter Grafik für Einsteiger geben. Daneben gibt es die Manager mit vielen Features, die sich nicht nur für Einzelspieler, sondern auch im Netzwerk und vor allem für das Internet eignen. Das Internet wird aber das Solospiel nicht verdrängen.

GameStar Was würdest du gern in Anstoss 3 einbauen, kannst es aber nicht?

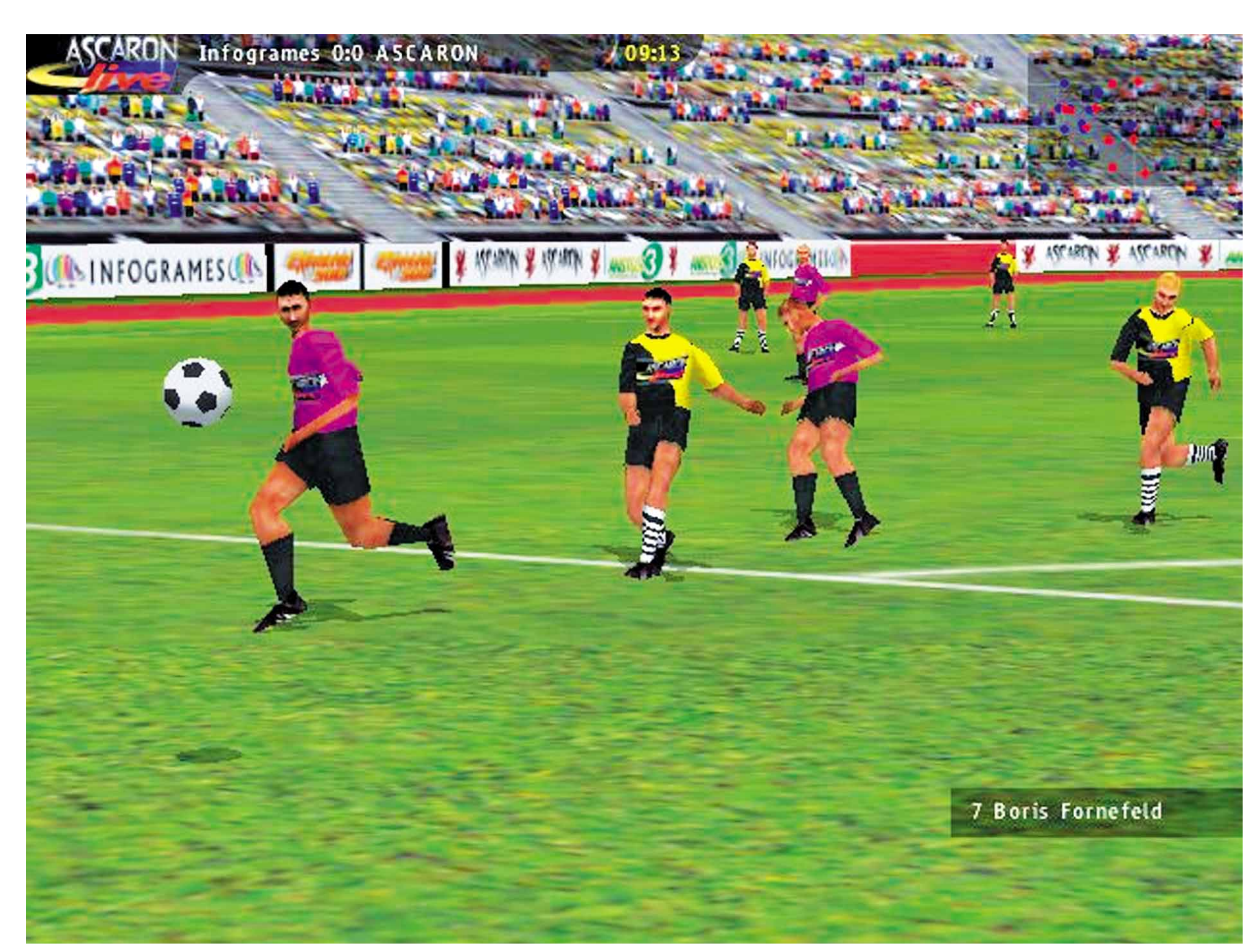
Gerald Köhler Wir würden gerne die Originalnamen verwenden. Es ist schade, daß der Teil unserer Spieler, der kein Internet hat, sich viel Arbeit mit dem Eingeben machen muß. Dafür haben wir auf der anderen Seite auch mehr Freiheiten. Negative Spielereigenschaften wie »Leberwurst« oder »Geldgeier« wären sonst sicher nicht möglich...

GameStar Wer ist für euch der größte Konkurrent im Genre?

Gerald Köhler Wir sehen derzeit »Kicker Fußball Manager« als unseren größten Konkurrenten an. Es ist wichtig und gut für die Spieler, daß es einen Wettbewerb gibt. Die meisten Managerspieler kaufen sowieso mehrere Programme, so daß wir uns nicht weh tun. Electronic Arts wird mit der Bundesliga-Serie in den nächsten Jahren sicherlich auch eine bedeutende Rolle spielen.

GameStar Wo mußtest du bei der Entwicklung von Anstoss 3 tricksen?

Gerald Köhler Im Gegensatz zu »Kicker« werden bei uns nicht alle Spiele auf die gleiche Art und Weise berechnet. Entscheidend ist jedoch, daß das Spiel ständig im Gleichgewicht bleibt und vor allen Dingen Spaß macht.

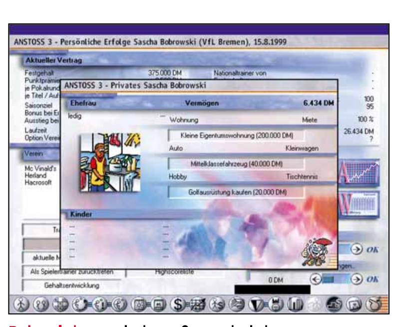


Die Spielszenen wirken durch motion-gecapturte Bewegungsabläufe der Akteure sehr lebensecht.

brandaktuellen Beschleuniger nutzen zu können.

Mitten im Leben

Neben opulenter Grafik legen die Anstoss-Entwickler viel Wert darauf, daß die Spieler nicht simple Zahlengebilde sind. Deshalb werden zahlreiche Ereignisse im Hintergrund verwaltet, die Einfluß auf das digitale Leben Ihrer Schützlinge haben. So können Frau oder Freundin schwanger werden, Jungstars sehen sich von Presse und Teenie-Groupies belagert. Anleihen aus dem echten Fußballer-Leben fehlen natürlich auch nicht. Ihre Jungs werden immer wieder mal versuchen, über die Stränge zu schlagen und sich bis in den frühen Morgen in Diskos rumtreiben. Die Ereignisse beeinflussen die Spielerwerte, vor allem Kondition und Motivation. Die Teamkollegen pflegen nun auch Freundschaften untereinander – oder können sich nicht ausstehen. Das ist besonders wichtig bei der Belegung der 2-Bett-Zimmer im Trainingslager.

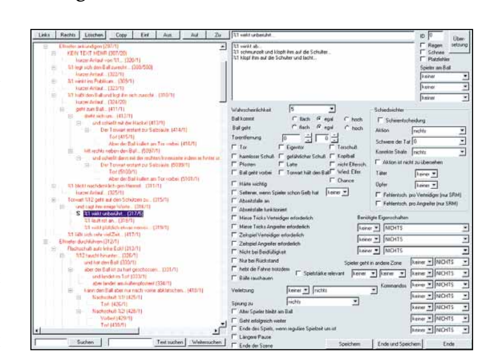


Privatleben wird großgeschrieben.

Performance-Probleme

Wie bei den Konkurrenzspielen auch, werden bei Anstoss 3 die Begegnungen in Echtzeit simuliert. Das gilt allerdings nur für die Matches Ihres eigenen Teams. Die Paarungen aller anderen Mannschaften berechnet das Programm nach bewährter Methode. Zu diesem Schritt hat sich das Entwicklerteam aus Performance-Gründen entschlossen. Das Verhalten jedes Spielers wird in der 3D-Darstellung über rund 100 Werte gesteuert. Alle parallel ablaufenden Spiele nach der gleichen Methode zu berechnen, hätte, laut Gerald Köhler, auch aktuelle Highend-PCs ins Schwitzen gebracht.

Abgesehen von der erwähnten DirectX-7-Optimierung ist das Programm derzeit praktisch fertiggestellt. Jetzt steht ein externer Betatest mit ausgewählten Anstoss-Spielern auf dem Programm. Verläuft der Probelauf wie erhofft, sollte Anstoss 3 spätestens im Februar 2000 in den Händlerregalen auftauchen. MIC



Im Text-Editor werden rund 7.000 Szenen erstellt.

Anstoss 3

Genre:	Fußballmanager	Hersteller:	Ascaraon
Termin:	Februar 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Mick Schnelle: »Die Anstoss-3-Engine kann jeweils nur ein Spiel in Echtzeit berechnen, das sieht dafür aber klasse aus. Ich freue mich jetzt schon auf spannende Matches, in denen ich mich auf der heimischen Couch, ähm, Trainerbank so richtig schön aufregen darf. «

Gefangen im Delta-Sektor

Star Trek Voyager

Mehr als ein Ego-Shooter:

Als Chef des Security-Teams entern Sie Schiffe, um die Voyager zu retten.

Der nächste Fehler kann tödlich sein, jede neue Alienrasse gefährdet die Besatzung. Das Raumschiff Voyager, seit fünf TV-Staffeln auf dem Weg zurück zur Erde, kann sich schwerwiegende Beschädigungen oder größere Scharmützel mit feindlichen Völkern kaum leisten. Anders als bei Enterprise oder in Deep Space Nine gibt's im Notfall weder eine Sternenflotte, die in letzter Sekunde aushilft, noch ein Trockendock, in dem das Schiff repariert werden könnte. Vorsicht ist also oberste Regel, um so mehr, als das Schiff im 3D-Actionspiel Star Trek: Voyager ernsthaft in die Bredouille gerät. Die Crew um Captain Janeway steckt in einer mysteriösen Dimensionsfalle. Um wieder auf den Weg nach Hause zurückzukehren, brauchen die Antriebsaggregate besonders viel Treibstoff. Glücklicherweise stecken noch andere Schiffe im galaktischen Bermudadreieck, und da kommen Sie ins Spiel: Als junger Fähnrich Monroe stehen Sie an der Spitze eines Elite-Teams aus Sicherheitsoffizieren. Sie besuchen die anderen Völker, um ihnen Ersatzteile und Energie abzuknöpfen. Voyager wird derzeit von Raven Software entwickelt, die bereits mit Heretic 2 und Hexen gezeigt haben, daß sie was von Actionspielen verstehen. Das Programm basiert auf der Grafik-Engine von Quake 3 Arena.


Auf Zuruf gehen die anderen Offiziere in Deckung.

Interaktion im All

Star Trek: Voyager soll kein herkömmlicher Ego-Shooter werden. Sie kämpfen sich nie allein durch Borg'sche Würfel oder Klingonenkreuzer, sondern sind immer von Kollegen umgeben. Die fungieren keinesfalls als Kanonenfutter: Die anderen Offiziere untersuchen fremde Computerterminals oder öffnen verschlossene Türen, unterhalten sich dabei und geben Ihnen Tips. Ihrer Crew sollen Sie einfache Kommandos erteilen können. In Gefechten gruppiert ein Tastendruck


Auch durch ein klingonisches Raumschiff müssen Sie sich ballern.

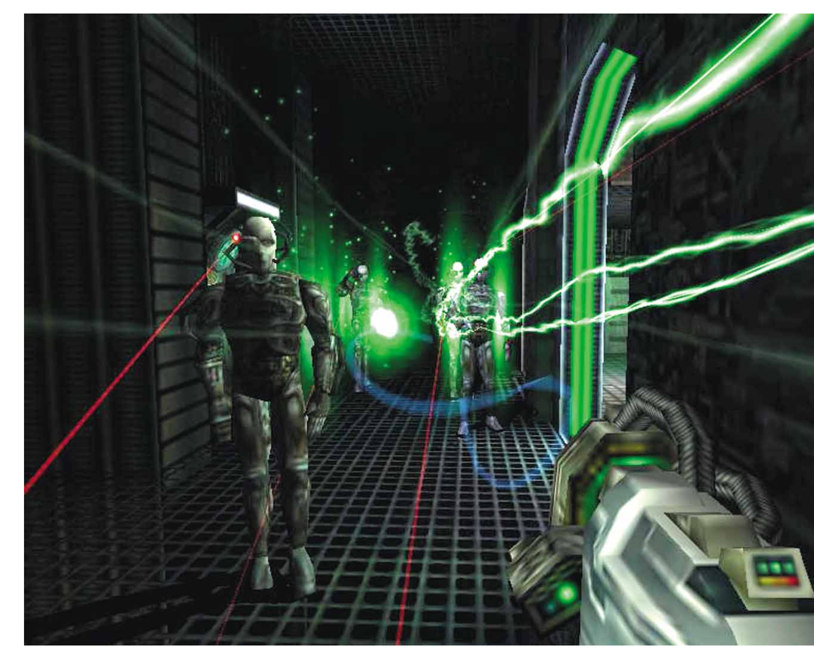
die Teammitglieder um Sie herum, ein anderer schickt sie voraus oder befiehlt ihnen, in Deckung zu bleiben. Gelegentlich wird Sie einer der Kameraden auch mal etwas fragen – etwa, ob er eine Tür öffnen soll oder ob Sie selbst versuchen, sich mit dem Phaser durchzuballern. Ab und zu müssen Sie Ihrerseits auf die Kollegen aufpassen. So basteln die Designer an einem verdeckten Einsatz bei den Borg. Plötzlich wird einer Ihrer Begleiter angegriffen und steht kurz vor der Assimilierung. Dann müssen Sie sich entscheiden – helfen Sie ihm und lassen die Tarnung auffliegen? Die Entwickler legen allerdings Wert darauf, daß die aktive Kontrolle der Gruppe nur ein zusätzliches Feature ist. Wer ausschließlich die Waffen sprechen lassen will, dem folgen die treuen Gefährten weitgehend selbständig.



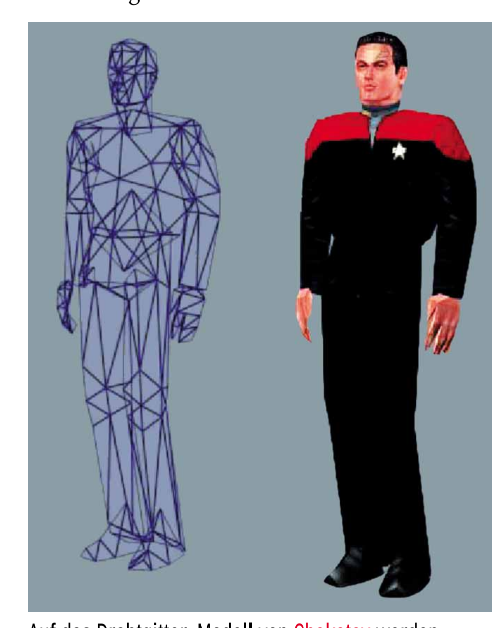
Gemeinsam stark: Per Knopfdruck greifen Ihre Teamkollegen den feindlichen Borg an.

Eldorado für Trekker

Zwischen den Außeneinsätzen sind Sie auf der Voyager unterwegs und holen sich bei Captain Janeway oder Commander Chakotay neue Befehle. Im Schiff können Sie herumlaufen, die acht wichtigsten Decks samt Maschinenraum, Brücke, Kantine und einigen Crew-Quartieren werden liebevoll am PC nachgebaut. Sobald Sie auf der Erkundungstour andere Personen treffen, sollen diese, wie in den Eröffnungslevels von Half-Life, freundlich grüßen und ein paar nette Sätze aufsagen. Sie begegnen allen bekannten Star Trek-Figuren, dürfen auch mal einen Botendienst für Torres erledigen oder bekommen von Seven of Nine eine neue Waffe in die Hand gedrückt. Bei Verletzungen lassen Sie sich im Mediddeck vom Holo-Doc heilen – je nach Ihrem Zustand soll dieser sich übrigens einigermaßen freundlich bis sarkastisch-bärbeißig verhalten. Sie können Logbücher auswerten und versuchen, aus Scanner-Daten ein paar Infos für die nächste Mission zu bekommen. Wenn die dann ansteht, fliegt Tom Paris Sie mit einem Shuttle zum richtigen Schiff. PS



Widerstand ist zwecklos! Die Borg feuern mit einer neuen Energiewaffe auf uns.



Auf das Drahtgitter-Modell von Chakotay werden Foto-Texturen des Schauspielers gelegt.

Interview mit Brian Pelletier



Brian Pelletier ist als Projektleiter bei Raven Software verantwortlich für Star Trek: Voyager.

GameStar Brian, wie oft habt ihr die Voyager-Serie schon gesehen?

Brian Pelletier Wir haben ein paar Hardcore-Fans, die wirklich alles auswendig kennen und jede Folge aufnehmen. Außerdem steht im Raven-Konferenzraum ein Videorecorder, da setzen wir uns gelegentlich hin, gucken uns die besonders guten Episoden an und stopfen uns mit Popcorn voll.

GameStar Wie funktioniert die Zusammenarbeit mit Paramount, der Star-Trek-Filmfirma?

Brian Pelletier Jeder Bestandteil von Voyager muß von Paramount abgesegnet werden. Ungefähr einmal im Monat stelle ich eine Liste mit den neuen Features zusammen, fülle für jedes ein Formular aus und sende das an zwei Leute bei Paramount. Die entscheiden dann. Glücklicherweise sind das erfahrene Spieler – die sind sehr offen für unsere verrückten Ideen.

GameStar Habt ihr auch schon ein paar der Schauspieler getroffen?

Brian Pelletier Bis jetzt war nur der Darsteller von Tuvok bei uns und hat sich das Spiel angeguckt. Das war das erste Mal, daß er die Voyager nicht nur in einzelnen Sets, sondern als Schiff am Stück gesehen hat. Ansonsten nutzen wir Paramounts Bibliothek. Von den Bildern dort stammen beispielsweise die Texturen für die Crew-Mitglieder.

GameStar Wie weit seid ihr denn mit dem Spiel?

Brian Pelletier Wir sind gerade dabei, die letzten inhaltlichen Elemente einzubauen. Die meisten Figuren und Aliens sind fertig, und auch die Levels sind fast alle designt. Jetzt geht's darum, das alles wieder und wieder zu überarbeiten, bis dann ein richtig gutes Spiel daraus wird.

Star Trek: Voyager

Genre:	3D-Actionspiel	Hersteller:	Raven Software
Termin:	März 2000	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Einfach klasse, was da mit Star Trek: Voyager derzeit in der Mache ist. Das Programm hätte sicherlich auch ohne Trek-Lizenz beste Chancen, ganz weit oben in den Action-Charts zu landen.«

Neues vom Hexer

Daikatana

Stimmungsvolle Story, Interaktion mit Teamgefährten und zwei Jahre Verspätung: Kann John Romero das 3D-Shooter-Genre erneut erschüttern?

Der legendäre Miterfinder richtungsweisender Actionspiele (**Doom**, **Quake**) hat auf Europareisen eine Schwäche für die Schokoknabberei Giotto entwickelt, die verständnisvolle Eidos-Kollegen gele-



Gut gelaunt und ganz in Schwarz: John Romero an seinem Arbeitsplatz.

gentlich aus Deutschland einschmuggeln. Schokolade gibt John Romero jene Energiestöße, die er zur Vollendung von **Daikatana** benötigt. Nach knapp zwei Jahren Terminverzug, diversen Querelen und dem fast vollständigen Austausch des Teams soll Romeros neuer 3D-Shooter tatsächlich fertig werden.

Vier in einem

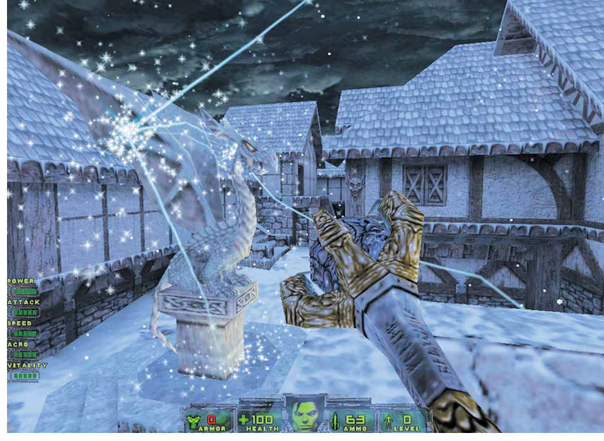
Basierend auf der **Quake 2**-Engine machen Sie in 24 Sololevels Jagd auf das namensgebende Zeitreiseschwert. Jede der vier Epochen hat eigene Waffen und Monster; insgesamt erwarten Sie 64 verschiedene Gegnertypen und 25 Kampfgeräte. Die Reise führt vom Altertum (Japan, Griechenland) und dem Mittelalter (Norwegen) in die Zukunft. Der Oberschurke hat sich im Jahr 2030 auf der Gefängnisinsel Alcatraz verschanzt.



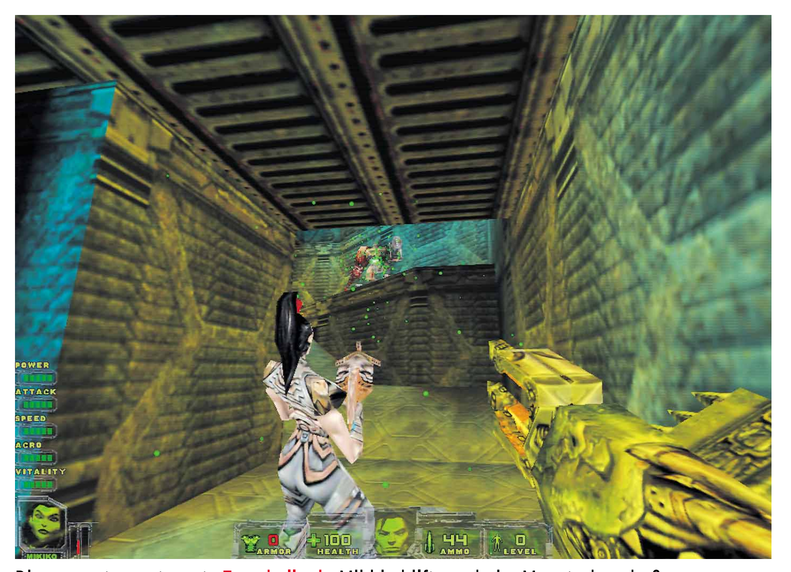
Ballernde Begleiter

Streckenweise wird unser Held Hiro Miyamoto von zwei computergesteuerten Kameraden unterstützt. Mikkio Ibihara und Superfly Johnson folgen automatisch, lassen sich aber auch mit gezielten Kommandos wie »Stehenbleiben«, »Zurückweichen« oder »Angreifen« dirigieren. Bei der Standardeinstellung gehen die Begleiter angesichts von Gegnern zur Selbstverteidigung über. Weil die beiden Kollegen unbedingt überleben müssen, sollten Sie Ihnen gelegentlich Waffen und Erste-Hilfe-Kästen abtreten. Bei allem Beistand lohnt es sich aber, den Löwenanteil der Gegner selber zu erledigen. Je nach deren Stärke gibt es eine bestimmte Menge Erfahrungspunkte, um die fünf Charakterwerte Kraft, Angriff, Tempo, Akrobatik und Vitalität zu steigern.

In den Cutscenes unterhalten sich die Protagonisten und analysieren zu Beginn eines neuen Abschnitts die Lage. Die Sprachvertonung kommt gut rüber, allerdings dämpfen die starren, nicht animierten Gesichter die Atmosphäre etwas. Trotz der Rollenspiel-Spurenelemente ist **Daikatana** ein reinrassiger 3D-Shooter mit streckenweise schwindelerregenden Gegner- und Geschoßmengen. HL



Im Mittelalter grillen wir eine Wikinger-Statue per Meteorzepter.



Die computergesteuerte Teamkollegin Mikkio hilft uns beim Monsterbeschuß.

Daikatana

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Ionstorm
Termin:	4. Quartal '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Die Grafik-Engine kommt langsam in die Jahre, aber Daikatana dürfte einer der abwechslungsreicheren 3D-Shooter werden. Letztendlich wird es darauf ankommen, wieviel Spannung Actionlegende Romero in die Gameplay-Feinheiten zwängt.«

3D-Actionspiel zum Buch

Wheel of Time

Eine junge Magierin zieht hinaus in die Welt von Robert Jordans Buchzyklus »Rad der Zeit«, um mit Zauberei und grauen Zellen das Böse in seine Schranken zu weisen.

Jeder Feind hat eigene Angriffsmuster. Dieser Trolloc stürmt auf Sie zu, andere Gegner weichen Ihren Schüssen aus.



Auf Demo-CD: Video-Special

Um die amerikanische Spieleschmiede Legend Entertainment war es lange still. Vor einigen Jahren genoß die Firma einen hervorragenden Ruf als Entwickler intelligenter Adventures; mit dem Interesse der Spieler an kniffligen Abenteuern schwanden auch die Einnahmen. Jetzt meldet sich Legend zurück – mit einem reinrassigen 3D-Actionspiel. Wheel of Time bringt mit Hilfe der Unreal-Engine satte Magie-Duelle auf den Bildschirm und rahmt sie mit einer ausgefeilten Fantasy-Geschichte ein.

Frauen-Power

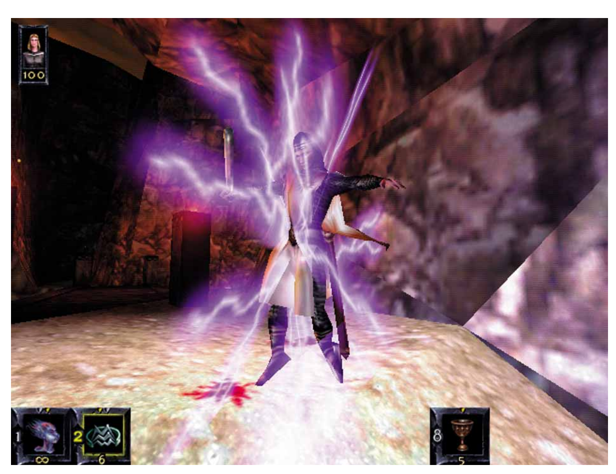
Den Hintergrund für Wheel of Time bildet die gleichnamige Fantasy-Buchserie des Autors Robert Jordan, dessen Werk bei uns mittlerweile 23 Bände umfaßt. Die Handlung des Computerspiels setzt vor den Büchern ein. Dunkle Mächte versuchen in jenen Tagen, vier Siegel an sich zu reißen, die den fiesen Geist »Dark One« im spirituellen Exil festhalten. Sie schlüpfen in die Haut der jungen Magierin Elayna, die das verhindern soll.

Prächtige Architektur

Um die Fantasy-Welt so stimmungsvoll wie möglich darzustellen, nutzt Legend die leistungsstarke Unreal-Engine. Die ermöglicht nicht nur enge Gewölbe, sondern auch weitläufige Außenlandschaften. Davon macht Wheel of Time großzügig Gebrauch: Gleich zu Beginn des Spiels verfolgen Sie einen Attentäter entlang eines Flusses und durch felsige Bergschluchten. Richtig prächtig wird das Spiel aber erst, wenn Sie die stattlichen Bauwerke betreten. So beeindruckende Säulenhallen, schmucke Fresken und detaillierte Festungsanlagen gab es noch in keinem anderen 3D-Actionspiel zu bewundern. Hochauflösende Texturen tragen ihr Teil zur schicken Kulisse bei. Wasserfälle rauschen in flache Seen, Steine bröckeln aus morschem Mauerwerk, im Schatten der Ecken verbergen sich Gegner – die Welt von Wheel of Time wirkt durchweg lebendig.

Macht der Magie

Eine zarte Dame gegen skrupellose Bösewichter – kann das gutgehen? Keine Angst, Elayna würde sogar Lara

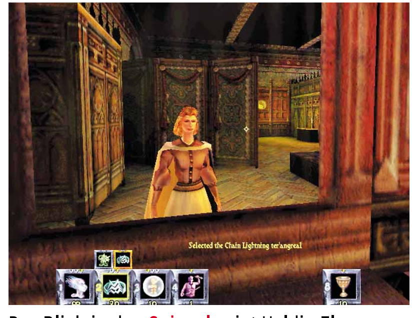


Effektiv und prächtig: Per Blitzschlag schalten wir einen Ritter aus.

Croft in Sekundenschnelle in ein schwelendes Aschehäufchen verwandeln. Die Nachwuchs-Magierin hat nämlich ein ganzes Arsenal kräftiger Zaubersprüche in petto. Über 40 magische Effekte kann sie beschwören; das reicht vom Feuerball bis zum mörderischen Erdbeben. Neben den Angriffszaubern beherrscht Elayna nützliche Hilfssprüche. Verschiedene Schilde absorbieren Angriffe oder lenken sie sogar auf den Angreifer zurück, Schwebe- und Teleportzauber schaffen Wege über Abgründe, Warnmagie entdeckt Fallen. Um die Kräfte nutzen zu können, muß Elayna Artefakte einsammeln; jedes davon enthält nur eine gewisse Ladung; wenn die erschöpft ist, geht die Fähigkeit wieder verloren.

Mitdenken nötig

Um sich von stumpfen Ballerspielen abzuheben, streut Wheel of Time geschickt Mini-Rätsel in jeden Level. So müssen Sie manche Zauber ganz gezielt einsetzen, um weiterzukommen. Beispielsweise landen Sie in einem Raum, dessen einzige Tür verschlossen ist. Dahinter hören Sie die schmatzenden Geräusche eines Monsters, das sich offensichtlich an einem erlegten Gegner gütlich tut. Per »Platz tauschen«-Zauber teleportieren Sie sich flugs auf die andere Seite der Tür, während der verdutzte Feind im verschlossenen Raum landet. Anderes Beispiel: Ein Wasserbecken muß von Ihnen entleert werden, indem Sie mit einer Hebelkombination die Schleuse öffnen. Wenn Sie einen Level mit Magie und Hirnschmalz gelöst haben, gibt's als Belohnung immer eine lange Videosequenz, in der die Geschichte weitererzählt wird.



Der Blick in den Spiegel zeigt Heldin Elayna.

Fallen stellen

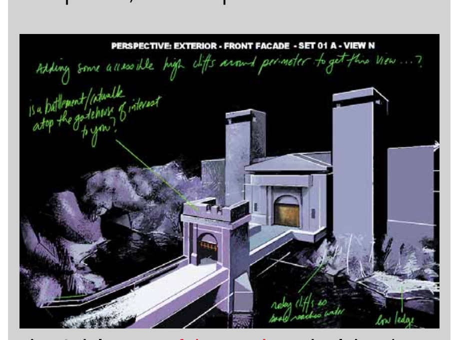
Ursprünglich waren für Wheel of Time strategische Elemente geplant: Sie sollten eigene Burgen bauen und verteidigen können. Für den Einzelspielermodus hat Legend diese Idee inzwischen zwar über Bord geworfen. Doch das originelle Konzept blieb im Multiplayermodus namens »Citadel« erhalten. Eine eigene Burg werden Sie zwar nicht entwerfen können, der Grundriß des Gebäudes steht immer fest; dafür dürfen Sie Ihr Schloß vor Spielbeginn nach Herzenslust mit Fallen und Wächtern bestücken. Sobald der Startschuß fällt, versuchen alle Spieler, die gegnerischen Bollwerke zu erobern und zu plündern. CS



Auf solche stimmungsvollen Schauplätze treffen Sie ständig.

Baumeisterlich

Die riesigen Kathedralen und imposanten Fassaden von Wheel of Time gehören zum Schönsten, was derzeit in 3D zu sehen ist. Kein Wunder: Am Design der Bauwerke arbeiteten für Legend echte Architekten. Die Baukünstler der Firma Panoptic Imaging (wurde inzwischen von Westwood aufgekauft) entwarfen die Grundrisse der Räume und gestalteten sie so realistisch wie möglich; jedes Gebäude könnte auch in Wirklichkeit existieren. Der nächste Schritt: Grafiker schmücken die kargen Modelle mit passenden Texturen aus. Glasfenster bekommen eigene Mosaiken, jede Wandgrafik muß zum Gesamtstil passen. Erst am Schluß sind die eigentlichen Leveldesigner an der Reihe. Die bauen die Rätselelemente ein, arrangieren im Notfall einzelne Elemente um und überprüfen, ob die Spielbarkeit stimmt.



Eine Spielszene auf dem Papier: Mit Blei und Tusche werden die Details der riesigen Festungsmauern im voraus genau geplant.



Die gleiche Szene im Spiel: Die Brücke samt Tor ist streng nach Plan aufgebaut worden und dient nun als Schauplatz heftiger Gefechte.

Wheel of Time

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Legend
Termin:	November '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Christian Schmidt: »Half-Life hat mit Erfolg gezeigt, daß man knackige 3D-Action mit einer spannenden Geschichte verbinden kann. Wheel of Time will mit cooler Atmosphäre und exzellenten Videos noch einen draufsetzen. Das Spiel könnte der stimmungsvollste Shooter des Jahres werden.«

Diablo-Rivale im Baldur-Pelz

Icewind Dale

Eine neue AD&D-Sorte will die Rollenspieler-Geschmacksnerven kitzeln, mit zügiger Dungeon-Action und Pflege einer sechsköpfigen Heldengruppe.



Drei Echsenmänner stapfen zielstrebig auf unseren Helden-Sechserpack (rechts) zu.

Rollenspieler, spannt die Regenschirme auf: Eine kräftige AD&D-Front rollt im Jahr 2000 an. Zu Pool of Radiance 2 und Baldur's Gate 2 gesellt sich eine steife Eiswind-Brise, die Interplay in die Öffentlichkeit blasen wird. Icewind Dale sieht auf den ersten Blick wie ein entlaufenes Addon zu Baldur's Gate aus. Als Grundlage dient die gleiche Grafik-Engine, und wie beim prominenten Papa steuern Sie eine Party durch die Gefilde der Forgotten Realms. Spielerisch widmet sich Icewind Dale aber in erster Linie Echtzeitkämpfen, was eine Seelenverwandtschaft zu Blizzards Diablo nahelegt. Interplay sieht diesen Vergleich nicht so gerne: Teammitglied Michael McCarthy versuchte sich deshalb auf dem firmeneigenen Internet-Diskussionsforum schon in schroffer Abgrenzungsrhetorik: »Obwohl Icewind Dale viele Kämpfe enthalten wird, ist es definitiv noch ein Rollenspiel. Es hat eine coole Story und viele lohnende Quests. Es ist definitiv kein hirnloses Metzelspiel wie Diablo.«

Sechslinge nach Maß

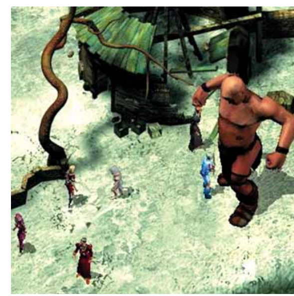
Das muntere Monstervermöbeln soll in zehn Spielgebieten mit rund 50 Dungeon-Levels angesiedelt sein. Statt allein zu kloppen und zu zaubern, steuern Sie eine sechsköpfige Party. Sie können zwischen mehreren Instant-Reisegruppen wählen oder jeden Helden individuell entwerfen. Eine solche Großfamilie lädt natürlich zu Multiplayer-Exkursionen ein. Icewind Dale ist solo komplett spielbar, soll aber von vornherein konsequenter auf Online-Stelldicheins ausgerichtet sein als Baldur's Gate.

Mords-Monster

Das Spiel verwendet noch die Regeln der zweiten AD&D-Edition und erlaubt Charakterbeförderungen bis zum 15. Level. Damit können Sie es bis zu Level-9-Zaubersprüchen bringen. Monstermäßig sitzen die Grafiker an rund 50 Gegnertypen, bei denen realistische Größenverhältnisse berücksichtigt werden: Wenn Ihre Party auf Zyklopen oder Monsterkäfer trifft, kommt sie sich angesichts der titanischen Feinde klein und mickrig vor.

Ohne Bio

Bei aller Familienähnlichkeit weht der Eiswind aus einer anderen Entwickler-Himmelsrichtung: Baldur's Gate, dessen (noch nicht offiziell bestätigter) Nachfolger und das grafisch opulente AD&D-Projekt Neverwinter Nights stammen allesamt von Bioware in Kanada. Icewind Dale verwendet zwar Biowares alte Infinity-Grafikengine, wird aber bei Interplays kalifornischer, hauseigener Rollenspieldivision Black Isle programmiert. HL





Riesenmonster wie diese Zyklopen gab's in Baldur's Gate nicht.

Icewind Dale

Genre:	Action-Rollenspiel	Hersteller:	Interplay
Termin:	2. Quartal 2000	Ersteindruck:	Gut

Heinrich Lenhardt: »Angesichts der potentiellen Genre-Highlights Diablo 2 und Nox weht Icewind Dale ein scharfer Konkurrenzwind entgegen. Falls den Programmierern die heikle Verschmelzung von Gruppensteuerung und unkomplizierten Kämpfen gelingt, könnten freilich Eigenständigkeit und Spielwitz aufblühen.«

Gefahr für UO und Everquest

Asheron's Call

Platz da, Ultima und Everquest – Microsoft will Tausende von Spielern in eine neue Online-Welt locken. GameStar folgte dem Ruf von Lord Asheron.



Auf Demo-CD: Video-Special

Viele PC-Besitzer würden gerne dem lockenden Ruf einer Online-Rollenspielwelt folgen. Aber ach! Grauslich teuer ist die Verbindung und langwierig die Einspielphase. Wer dann noch auf einen grünen Zweig kommen will, muß viel Zeit im Internet verbraten. Prima für Frührentner, die den ganzen Tag lang Pilze züchten und Wespen erschlagen können. Doch was macht der Fantasyfan mit sozialen und beruflichen Verpflichtungen?

An den zwackenden deutschen Telefongebühren wird selbst Microsoft nichts ändern können, aber die genannten spielerischen Hemmschwellen will Asheron's Call abbauen. Dessen dreidimensionale Fantasy-Welt Dereth wird von Tausenden menschlicher Mithelden bevölkert, die sich per Internet aus aller Welt einklinken. Gemeinsam ist man stark, um Dungeons zu erkunden, Rätsel zu lösen und die steten Monsterströme zu lichten. Das Spiel ist so aufgebaut, daß man auch mit unregelmäßigen Kurzaufenthalten seinen Spaß haben kann: Teleporterstationen verkürzen die Wege in Nachbarstadt und nächsten Dungeon, die flotte automatische Hitpoints-Regeneration senkt die Sterbequote. Wer doch mal abnippelt, verliert nur sein wertvollstes Item und etwas Gold, kann diese Gegenstände aber durch Aufspüren der eigenen Leiche wiedererlangen.



Bei der Dungeon-Erkundung verbünden wir uns mit einigen anderen Spielern, um die bedauernswerten Drudge-Monster zu schnetzeln. Die Bedienleiste läßt viel Platz für die Spielgrafik. (800x600, Direct 3D)



Suche nach der Erfolgsformel: Neue Zaubersprüche werden nicht gekauft, sondern aus fünf Zutaten zusammengemixt.

Schöne Aussichten

Daß Asheron's Call trotz solcher Freundlichkeiten kein spielerisches Leichtgewicht ist, wird schon bei der Charaktergenerierung klar. Fünf Helden dürfen pro Konto eingerichtet werden. Sie sind nicht an klassische Berufsgruppen wie Zauberer oder Krieger gebunden, sondern können auch eigenständige Talentkombinationen improvisieren. Diese Flexibilität setzt sich im späteren Spielverlauf fort; gewonnene Erfahrungspunkte werden nach Belieben auf Fähigkeiten und Charakterwerte verteilt. Selbst Gesicht und Outfit Ihres Helden können Sie ändern. Wählen Sie aus verschiedenen Hemd-, Hosen- und Hutmoden, dazu noch eine individuelle knallige Farbgebung – fertig ist der letzte Schrei für die Frühjahrskollektion. Nach erfolgter



Wir nutzen eine Kampfpause, um in der rechten Bildschirmhälfte einige Talente durch Erfahrungspunkte-Einsatz auszubauen.



In den wohltuend übersichtlichen Städten finden Sie die wichtigsten Läden. Hier herrscht großer Andrang beim Waffenschmied.

Charaktergenerierung werden Sie über ein Portal nach Dereth befördert. Die 3D-Spielwelt mit ihren romantischen Sonnenuntergängen, treiben-



Totes Monster, beförderter Held: Der Lichtwirbel verkündet den nächsten Charakterlevel.

den Wolkenfeldern und enormer Sichtweite läßt sich auch ohne Beschleuniger-Hardware betreten. 3D-Karten werden optional unterstützt und sind für höhere Auflösungen, schönere Lichteffekte und feinere Texturen äußerst empfehlenswert.

Schlaue Haue

In einem Einsteiger-Dungeon wird man Schritt für Schritt mit den wichtigsten Kommandos vertraut gemacht und testet seine Kampfkünste an wehrlosen Strohpuppen. Dazu wechseln Sie per Tastendruck vom Freundlich-herumspazier-Modus in die Raufbereitschaft. Je länger Sie dann die Maustaste gedrückt halten, desto weiter holt Ihr Held mit der aktiven Waffe aus. Eine segensreiche Automatik sorgt für wiederholtes Dauerprügeln mit gewünschtem Stärkegrad, bis der Feind besiegt ist (oder Sie sich fürs Weglaufen entscheiden). Gezaubert wird nicht minder flott: Sie müssen nur Ihren Zauberstab als »Waffe« schwingen und dann per Mausklick den gewünschten Spell wählen.

Monster-Radar

Dem Einstiegsdungeon entronnen, macht sich der Jungabenteurer auf den Weg in die nächste Stadt, pfeift ein munteres Liedlein und genießt die schöne Landschaft. Doch plötzlich hält er erschrocken inne, als er einen braunen Punkt auf seinem Radarschirm sieht. Dieses aus Flugsimulationen entliehene Komfort-Feature ist vielleicht nicht ganz Tolkien-gemäß, erleichtert aber frühzeitiges Aufspüren von Freunden, Feinden und Teleporterfeldern ungemein. Der braune Punkt wird beim Anklicken als flauschiges Häschen identifiziert, das ideale Kanonenfutter für schwächliche Level-1-Charaktere. Trampelt man hingegen einem zu starken Untier auf die Pfoten, bestehen gute Weglaufchancen. Die Monster folgen Ihnen nur bis zu einer bestimmten Entfernung und kehren dann an ihren Heimatort zurück.

Treuepunkte

Beim Barkeeper erfahren Sie kleine Tips sowie Teleporter-Standorte. Ganz in der Nähe befindet sich meistens auch ein schöner Dungeon. Sie können alleine losziehen oder mit Zufallsbekanntschaften eine »Followship« genannte Party gründen, um brüderlich die Erfahrungspunkte zu teilen. Eine gänzlich neue Idee für soziale Interaktion ist die »Allegiance«: Erfahrene Spieler können Neulinge quasi als »Untergebene« aufnehmen und ihnen mit Rat und Tat helfen, um im Gegenzug einen Erfahrungspunkte-Bonus zu erhalten. Wer ausreichend Vasallen anwirbt und ständig bei Laune hält, kann sogar einen Adelstitel erringen. Vielversprechend auch das Zauberspruch-Bastelsystem, bei dem Sie neue Spells aus verschiedenen Zutaten brauen.

Noch im November soll **Asheron's Call** in den USA starten. Bis dahin wird sich auch herausstellen, wieviel Asche der Spieler für diesen Zweitwohn-



Die Landkarte von Dereth. In den unerforschten Regionen warten die schrecklichsten Monster.

sitz abdrücken muß. Zum Vergleich: Bei **Ultima Online** und **Everquest** sind jeweils rund 10 Dollar monatliche Gebühren fällig. Wann und wie es eine spezielle Version für deutsche Spieler geben wird, dürfte sich in den nächsten Monaten klären. HL

Asheron's Call

Genre:	Online-Rollenspiel	Hersteller:	Microsoft
Termin:	November '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Asheron kann sich sehen lassen und hat ein paar witzige Designideen. Dank Komfortfeatures und sanftem Schwierigkeitsgrad fühlt man sich schnell zuhause. Ich bin auf Quests, Spielweltdynamik und Storyverlauf der Endversion gespannt.«

Wenn Spiele zu sehr wachsen

Anachronox

Warten auf Anachronox, Episode 1. Das 3D-Rollenspiel von Ion Storm soll der Auftakt zu einer epischen Sciencefiction-Trilogie werden.

Spieldesigner Tom Hall, früher bei id Software und heute einer der führenden Köpfe bei Ion Storm, hat seine Lektion gelernt: »Das Ding wurde so groß und unüberschaubar, daß wir es in Drittel hacken mußten. Wir wollten keinesfalls etwas von der Spieltiefe opfern, also haben wir die Breite etwas reduziert.« So kam es, daß aus dem Rollenspielprojekt Anachronox schon in der Planungsphase eine Trilogie wurde. Im nächstes Frühjahr erscheinenden ersten Teil der Serie erforschen Sie auf sechs Welten eine Gefahr kosmischen Ausmaßes.

Hier steuern wir Sly Boots (grün); die beiden anderen Partymitglieder folgen automatisch.

Dank der mitgelieferten Entwicklertools können Sie solche Minispiele selber programmieren.

Rotationsprinzip

Das Design wird von japanischen Konsolenklassikern wie Chronotrigger oder Final Fantasy beeinflußt. Insgesamt sechs Charaktere stehen für die dreiköpfige Party zur Verfügung. Um spezielle Talente der einzelnen Mitglieder zu nutzen, tauschen Sie die Belegschaft immer wieder aus. Die am häufigsten verwendeten Akteure sind Detektiv Sly Boots, Söldnerin Stiletto Anyway und Forscher Grumpos Matavastros. Noch abenteuerlicher als diese Namen ist das Hauptszenario, eine von unbekannten Aliens gebaute Stadt, die sich immer wieder dreht und bei den Positionsverlagerungen sogar ihre Schwerkraft verändert.

Beim Herumspazieren durch die 3D-Kulisse klicken Sie mit einem Mauszeiger auf interessante Details. Auf diese Weise lösen Sie Gespräche aus oder geraten in ein kleines Spiel im Spiel, etwa Raumerflotten-Abschießen. Im Gegensatz zu Final Fantasy 8 ertönen sämtliche Gespräche immer auch per Sprachausgabe. Derzeit arbeiten die Grafiker an den Animationen von Lippen und anderen Gesichtszügen.

Duo am Abzug

Neue Waffen lassen sich aus Einzelteilen zusammenbauen. Manche Riesenkaliber können nur von zwei Personen gleichzeitig bedient werden. Bei den Charakterwerten setzt Tom Hall auf verdaubare Zahlenmengen: »Ich hasse Spiele, bei denen ich gleich von 500 Statistiken erschlagen werde.« Hauptheld Sly Boots ist eingangs nur mit drei Werten ausgestattet. Erst im Spielverlauf lernt er neue Kampftechniken oder andere Sprachen.

Das Herzstück von Anachronox sind die Kämpfe, die gerade massiv überarbeitet werden. Die Grundlage ist ein an Final Fantasy 8 erinnerndes Phasensystem, bei dem Sie abwechselnd Ihre drei Charaktere steuern. Die eigenen Helden sollen sich aber während des Kampfs frei bewegen können, um beispielsweise eine Leiter raufzuklettern oder eine Kiste über den Plattformrand auf Feinde zu schubsen. HL



Die Alien-Stadt Anachronox verbreitet ein dezent-düsteres Blade-Runner-Feeling.

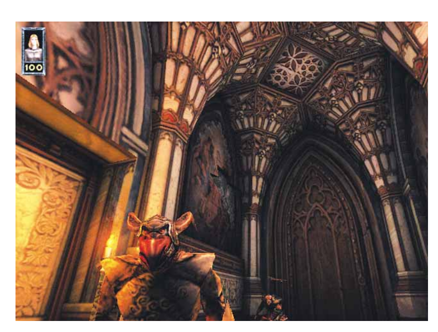
Anachronox

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Ion Storm
Termin:	2. Quartal 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Spielbarkeit à la Japano-RPG, dazu reinrassige PC-Technik – dieser Mix könnte Spaß machen. Schade, daß das neue Kampfsystem noch nicht fertig ist. Denn damit steht und fällt der Spielwitz.«

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update


Wheel of Time: Zeitradeln im November.

Zu jedem Spiel, das schon in mindestens einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Änderungen sind rot markiert.

	Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
UPDATE	Age of Wonders	Strategie	Take 2	9/99	Gut	November '99
	Airfix Dogfighters	Action-Flugsimulation	UDS	7/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
UPDATE	Anachronox	Rollenspiel	Ion Storm	6/99, 12/99	Sehr gut	2. Quartal 2000
UPDATE	Anstoss 3	Fußball-Manager	Ascaron	6/99, 12/99	Sehr gut	Februar 2000
UPDATE	Aqua	U-Boot-Spiel	Massive	7/99	Sehr gut	4. Quartal 2000
NEU	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	Microsoft	12/99	Sehr gut	November '99
UPDATE	B-17 Flying Fortress	Flugsimulation	Microprose	10/99	Gut	1. Quartal 2000
	Black & White	Strategie	Lionhead	10/98, 6/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
	Command&Conquer Renegade	Actionspiel	Westwood	11/99	Gut	1. Quartal 2000
UPDATE	Conquest	Echtzeit-Strategie	Digital Anvil	1/99	Gut	2. Quartal 2000
	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/99, 12/99	Sehr gut	Dezember '99
UPDATE	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	Activision	3/99, 10/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
UPDATE	Delta Force 2	Actionspiel	NovaLogic	11/99	Sehr gut	November '99
	Demonworld 2	Echtzeit-Strategie	Ikarion	10/99	Gut	April 2000
NEU	Der Verkehrsgigant	Wirtschaftssimulation	JoWood	12/99	Gut	Februar 2000
UPDATE	Deus Ex	Rollenspiel	Ion Storm	3/99, 12/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
UPDATE	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 4/98, 7/98, 12/98, 3/99	Ausgezeichnet	Dezember '99
	Duke Nukem Forever	3D-Action	3D-Realms	8/99	–	2. Quartal 2000
	Enforce	3D-Action	UDS	7/99	Sehr gut	Dezember '99
	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Square	8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Giants	Actionspiel	Interplay	4/99, 9/99	Sehr gut	Februar 2000
	Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/98, 9/99	Sehr gut	Januar 2000
	Grand Prix 3	Rennspiel	Microprose	11/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
	Half-Life: Opposing Force	3D-Action-Addon	Valve	8/99	Sehr gut	Dezember '99
NEU	Icewind Dale	Rollenspiel	Interplay	12/99	Gut	2. Quartal 2000
	Imperium Galactica 2	Strategiespiel	Digital Reality	10/99	Gut	November '99
	Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	8/98, 11/98, 2/99	Sehr gut	November '99
UPDATE	Interstate '82	Simulation	Activision	10/98, 2/99	Sehr gut	Dezember '99
UPDATE	Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	1/99, 5/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
UPDATE	Max Payne	Actionspiel	3D Realms	11/98	Sehr gut	2. Quartal 2000
	Maximum Overkill	Actionspiel	Novalogic	7/99	Gut	1. Quartal 2000
	MDK 2	Actionspiel	Bioware	11/99	Gut	1. Quartal 2000
	Messiah	3D-Action	Shiny	1/98	Sehr gut	November '99
	Metal Fatigue	Echtzeit-Strategie	Psygnosis	4/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
UPDATE	NBA 2000	Sportspiel	EA Sports	10/99	Sehr gut	November '99
	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Bioware	10/99	Sehr gut	4. Quartal 2000
	No One Lives Forever	3D-Action	Monolith	10/99	Sehr gut	4. Quartal 2000
	Nox	Action-Rollenspiel	Westwood	8/99	Sehr gut	2. Quartal 2000
	Planescape Torment	Rollenspiel	Interplay	5/99, 6/99	Gut	1. Quartal 2000
	Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI	9/99	Sehr gut	3. Quartal 2000
	Quake 3 Arena	3D-Action	Id Software	12/98, 5/99, 7/99, 8/99, 12/99	–	Dezember '99
	Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	Januar 2000
	Shogun: Total War	Strategie	Dreamtime	3/99, 6/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Star Trek: Der Aufstand	Action-Adventure	Activision	11/99	Sehr gut	November '99
	Star Trek: New Worlds	Echtzeit-Strategie	Interplay	11/98, 5/99, 8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
UPDATE	Star Trek: Voyager	3D-Action	Raven Software	7/99, 8/99, 12/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
	Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	Dezember '99
	Starlancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	1/99, 6/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Team Fortress 2	3D-Action	Valve	4/99, 8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
UPDATE	Technomage	Action-Adventure	Sunflowers	10/99	Gut	1. Quartal 2000
	The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	1/98, 12/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	The Sims	Strategie	Maxis	5/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Theme Park World	Aufbauspiel	Bullfrog	11/99	Sehr gut	November '99
	Tomb Raider 4	Action-Adventure	Eidos	10/99	Für Fans	November '99
	Ultima 9: Ascension	3D-Rollenspiel	Origin	4/98, 1/99, 6/99, 10/99	Ausgezeichnet	November '99
	Urban Chaos	Actionspiel	Eidos	6/99	Gut	Dezember '99
	Vampire	Rollenspiel	Activision	4/99, 8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Blizzard	11/99	Ausgezeichnet	4. Quartal 2000
UPDATE	Wheel of Time	3D-Action	Legend	1/99, 12/99	Sehr gut	November '99

Deutsche Entwicklerszene

Unterhaltungs-Software Forum ’99

Die Entwickler arbeiten verstärkt zusammen: Bereits zum zweiten Mal fand das Gipfeltreffen der deutschen Spieleschaffenden statt.



Gut 260 Programmierer, Grafiker und Designer aus Deutschland trafen sich zum »Unterhaltungs-Software Forum ’99«.

Der Vortragende freut sich sichtlich. »Irgendwann gibt es bei jedem Projekt«, erzählt Teut Weidemann verschmitzt, »den Punkt, an dem der Publisher keine Chance zum Rückzug mehr hat. Das ist euer Augenblick als Entwickler, mehr Geld oder vor allem mehr Zeit zu verlangen.« Applaus und Gelächter im Publikum – so einen wie den erfahrenen Spieledesigner von Panzer Elite, immerhin seit zwölf Jahren in der Branche, können sie gut gebrauchen. Weidemann tut etwas, was in der deutschen Entwicklerszene lange Zeit nahezu undenkbar war: Er gibt seine Erfahrungen an die Konkurrenz weiter. Ort des Geschehens ist das Unterhaltungs-Software Forum ’99, kurz USF ’99, das bislang größte Gipfeltreffen der deutschen Entwicklerszene. Es fand am 2. Oktober in Frankfurt statt und war bereits das zweite Treffen von Spieledesignern, Grafikern und Programmierern. Seit dem ersten 1998 hat sich einiges getan: Statt rund 70 Teilnehmern waren es diesmal gut 260, statt drei Vorträgen und Workshops stolze 18.

Breites Themenspektrum

»Das USF im letzten Jahr hat ganz enorm Aufbruchsstimmung in der Entwicklerszene erzeugt«, sagt Alexander Jorias, einer der Initiatoren der Veranstaltung und im Hauptberuf bei den Aqua-Machern Massive aus Mannheim. Die Veranstaltung dieses Jahr wollte allerdings nicht nur zarte Entwicklergemüter aufpäppeln oder das Thema »Entwickler und Publisher« ansprechen. Auch handfeste Workshops wie »Haptisches Modellieren und 3D-Scannen« oder »Die Direct X 7.0-Schnittstelle« standen auf der Tagesordnung. GameStar war ebenfalls mit einem Vortrag vertreten. Chefredakteur Jörg Langer erläuterte aktuelle Marktdaten und gab Tips zum Umgang mit der Presse – Stichworte »Gute Screenshots«, »Spielbare Versionen« oder »Nicht die Marketingleute in die Redaktion schicken, sondern die Designer.« Erstmals zeigten auch große Publisher Interesse am USF und entsandten hochrangige Vertreter.

Es passiert also einiges in der deutschen Spielelandschaft, Veranstaltungen wie das USF ’99 sind nur einer von vielen Wegen, sich zu professionalisieren und Anschluß an internationale Spitzenteams zu bekommen. Jorias: »Deutschland ist noch nicht der ideale Standort für Spieleentwickler, aber mit Sicherheit einer der spannendsten.« PS



Jörg Langer hielt einen Vortrag zum Thema PC-Spielepresse und Entwickler.

Anzeige



Die 100 wichtigsten PC-Spiele des Jahrzehnts

Spiele-Legenden

Abrechnung kurz vor dem neuen Millennium: Unsere Mega-Rangliste würdigt die 100 einflußreichsten PC-Spiele der 90er Jahre.

Die 90er waren das Jahrzehnt des PCs, der mit stetig steigender Hardware-Leistung die Spielemacher zu Höchstleistungen antrieb. Es war eine wilde Dekade mit mancher Enttäuschung, aber auch voll innovativer, begeisternder Spieleentwicklungen. Die 100 wichtigsten Titel stellen wir Ihnen auf den folgenden neun Seiten vor.

Dies ist wohlgemerkt keine Rangliste der meistverkauften oder am höchsten bewerteten Spiele der letzten zehn Jahre. Uns kam es vor allem darauf an, Titel zu ehren, welche die Entertainment-Form »Computerspiele« vorangebracht haben. Innovationen bei Technik oder Spielidee, das Einbringen neuer Ansätze in ein Genre oder eine Flut von Nachahmern sind dafür wichtige Indizien. Bei einer solchen Rangliste ist der subjektive Spielraum beängstigend groß. Auch sind Spiele wie **Rebel Assault** enthalten, die heutzutage garantiert niemanden mehr begeistern, zu ihrer Zeit aber gewaltigen Einfluß hatten. Ganz zu schweigen von einem **Myst**, das zwar keine Profizocker, aber enorm viele Gelegenheitsspieler angesprochen hat. Entsprechend lang und hart haben wir in der Redaktion diskutiert, gefeilscht und optimiert, bis die Rankings fertig waren.

Unsere Top 100 kitzeln viele wohlige Oldie-Erinnerungen wach. Wir wollen aber auch nach vorne sehen und informieren Sie bei den ersten 50 Titeln über aktuelle Nachfolger und Fortsetzungspläne. Angesichts der Reproduktionsfreudigkeit der Spieleindustrie führt unsere Reise in die Vergangenheit quasi zurück in die Zukunft. LA HL

Ranglisten-Gebote

- **Du sollst nicht teilen, was zusammengehört:** Sequels und Fortsetzungen haben wir unter gemeinsame Dächer gekehrt. Unter »Stammbaum« finden Sie alle einzelnen Teile der Hauptserie plus die wichtigsten Addons.
- **Du sollst nicht andere Systeme neben dem PC haben:** Wir haben uns ausschließlich auf PC-Spiele konzentriert, Videospiele-Klassiker mußten ebenso draußen bleiben wie mancher geliebte Amiga-Oldie oder gar C64-Veteran.
- **Du sollst nicht fremden Jahrzehnten frönen:** Ausschlaggebend war der Einfluß eines Spiels in den 90er Jahren; der Rest des Jahrhunderts interessierte uns nicht. Der Superoldie Elite bleibt beispielsweise außen vor, weil er »nur« ein 80er-Jahre-Trendsetter war. Auch Tetris hat in den 90ern keine große Rolle gespielt.



Civilization

Genre: Strategie Hersteller: Microprose

Inhalt: Eine Zivilisation will nach oben – und der strategisch planende Spieler bringt seine Schützlinge Runde für Runde auf den grünen Zweig. Mit allen Mitteln!
Verdienste: Sid Meier demonstrierte schon bei seinem 80er-Jahre-Klassiker Pirates, daß er die Zubereitung ebenso fesselnder wie leicht zugänglicher Suchtspiele beherrscht. Mit der historischen Globalisierungs-Aufbaustrategie von Civilization legte Meier sein bis heute einflußreichstes Werk vor, ohne dessen inspirierende Wirkung Spiele wie Age of Empires oder Alpha Centauri kaum denkbar wären. Durch die ausgewogene Mischung aus Infrastruktur-Aufbau, Diplomatie und Eroberung wurde Civilization zum Dauerbrenner, holte das Strategiegenre aus der vermufften Freakecke heraus und begeisterte ein Millionenpublikum.
Aktuell: Die jüngste Version des Klassikers veröffentlichte Microprose kürzlich unter dem Namen Test of Time. Die Serienväter Sid Meier und Brian Reynolds brüten derzeit am Nachfolger Civilization 3.

1.

Stammbaum: Civilization ('91), Civilization 2 ('96), Civ 2 – Test of Time ('99), Civilization 3 (ca. 2000)

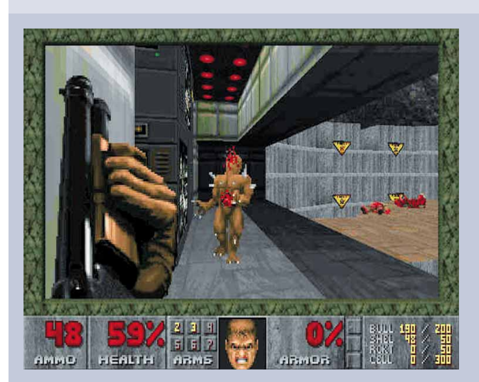
Command&Conquer

Genre: Echtzeit Hersteller: Westwood

Inhalt: Der Rohstoff Tiberium wird zum Aufbau gewaltiger Armeen gebaggert, die sich in Echtzeit an die Wäsche gehen.
Verdienste: Wer hätte vor 1995 gedacht, daß es so viel Spaß machen kann, seine Truppen in Echtzeit über ein Schlachtfeld zu hetzen? Command&Conquer perfektionierte den Grundgedanken, der bereits in Spielen wie Dune 2, Command HQ oder WarCraft angesponnen wurde. Statt dösig über dem nächsten Zug zu brüten, muß der Spieler fix auf die Aktionen des allzeit aktiven Computergegners reagieren und gleichzeitig die eigene Basis ausbauen. Hersteller Westwood dachte auch an leichte Bedienung, packende Story sowie sorgfältiges Einheiten- und Missionsdesign. Der kommerzielle Erfolg von C&C löste eine weltweite Echtzeitstrategie-Flut aus.
Aktuell: Tiberian Sun wurde kürzlich ausgeliefert; der Abschluß der Tiberium-Trilogie wird kaum vor 2001 herauskommen. Vorher wagt die C&C-Serie mit Renegade einen Abstecher ins Action-Genre.

2.

Stammbaum: Command& Conquer ('95), C&C 2: Alarmstufe Rot ('97), Sole Survivor ('97), C&C 3: Tiberian Sun ('99), C&C 4: Tiberian Dawn (ca. 2001)



Doom

Genre: 3D-Action Hersteller: id Software

Inhalt: Unrasiert, schwer bewaffnet und fern der Erde mähen Sie dreidimensional dargestellte Dämonenhorden nieder.
Verdienste: Kein anderes Spiel hat das Actiongenre in den 90er Jahren so stark geprägt wie id Softwares (in Deutschland indizierter) Shooter Doom. Statt bei Seitenansicht die Gegner niederzuballern, steht der Spieler mitten im Geschehen. Die 3D-Darstellung sorgte für eine beklemmende Atmosphäre der Kategorie »zum Fürchten«. Doom war zudem das erste Actionspiel, bei dem sich mehrere menschliche Gegner per Netzwerk, Modem oder seriellem Kabel duellieren konnten. Auch in Sachen Modifizierbarkeit setzte das Programm neue Maßstäbe: Eine treue Fangemeinde bastelt bis zum heutigen Tag neue Levels für den alten Haudegen.
Aktuell: Ein weiteres Doom-Sequel ist nicht in Sicht. Modernere 3D-Shooter ließen den Wegbereiter schon Mitte der 90er alt aussehen; nach Final Doom war Sense. Der inoffizielle Nachfolger ist Quake.

3.

Stammbaum: Doom ('93), Doom 2 ('94), Ultimate Doom ('95), Final Doom ('96)



Wing Commander

Genre: Weltraumspiel Hersteller: Origin

Inhalt: In Weltraumeinsätzen die Raumschiffe fieser Zottelmonster und anderer Menschheitsfeinde abschießen.
Verdienste: Sowohl die animierten Zwischensequenzen beim ersten Wing Commander als auch die professionellen Videoclips von Teil 3 waren ihrer jeweiligen Zeit voraus. Die mitreißend erzählte Geschichte vom Raumpiloten Christopher Blair und seinem Kampf gegen die Kilrathi leistete obendrein spielerische Pionierdienste. Mit aufregenden Raumschlachten und 3D-Effekten definierte die Serie das Genre der Weltraumsimulationen neu, in dem seit dem 8-Bit-Oldie Elite nicht viel passiert war. Moderne Zöglinge wie Freespace oder I-War folgten Wing Commanders erfolgreichen Designspuren.
Aktuell: Letztes Lebenszeichen war der mißratene Kinofilm. Serienerfinder Chris Roberts bastelt derzeit bei Digital Anvil am Weltraumspiel Freelancer, während bei Origin ein Online-Spiel auf Wing-Commander-Basis entwickelt wird.

4.

Stammbaum: Wing Commander ('90), WC 2 ('92), WC Academy ('93), WC Armada ('94), WC 3 ('94), WC 4 ('96), WC Prohecy ('98)



Sim City

Genre: Aufbauspiel Hersteller: Maxis

Inhalt: Der Metropolenplaner sät wie mit einem Malprogramm Infrastruktur und betrachtet gebannt, wie sich sein Stadtplan dynamisch-wuselig mit Leben füllt.
Verdienste: Der Spieler kümmert sich um die Rahmenparameter und sieht dann fasziniert zu, welche Auswirkungen seine Entscheidungen haben. Die Idee eines Spiels, bei dem fast alles von selber passiert, war vor zehn Jahren revolutionär. Will Wrights Geniestreich Sim City verzichtete zudem auf ein klares Ziel, sondern verstand sich als eine Art digitale Spielwiese zum Herumexperimentieren. Dem Charme von Straßenbau und Industriegebiet-Planierung konnte sich kaum jemand entziehen: Spätestens mit Erscheinen der PC-Version trat die Sim-City-Designphilosophie einen weltweiten Siegeszug an.
Aktuell: Nach dem großen Erfolg von Sim City 3000 dürfte die nächste Folge nur eine Frage der Zeit sein. Serienerfinder Will Wright brütet indes am abgedrehten »Sozialleben-Simulator« The Sims.


5.

Stammbaum: Sim City ('90), Sim City 2000 ('94), Network Edition ('96), Sim City 3000 ('99)

6.

Tomb Raider

Genre: *Action-Adventure* *Hersteller:* *Core Design*

Inhalt: Archäologische Puzzle-Action mit Fräulein Lara Croft, dem ersten ausgewachsenen Sexsymbol der PC-Geschichte.

Verdienste: Sie ist begehrter als die meisten Models und dauerhaft populärer als ein durchschnittliches Filmsternchen. Dabei ist die straffbrüstige Traumfrau Lara Croft ein reines Computererzeugnis und verdankt ihre Geburt den Polygongrafik-Phantasien englischer Programmierer. Seit ihrem Auftritt im Action-Adventure Tomb Raider eroberte Lara sogar Musikvideos und Auto-Werbespots. Nicht nur wegen der glänzenden Heldinnen-Vermarktung gebührt diesem Titel Anerkennung. Die komplexe Erforschung stattlicher 3D-Spielwelten mit Puzzles und Peng-Peng setzte spielerische Trends und inspirierte beispielsweise LucasArts' kommendes Indiana-Jones-Spiel.

Aktuell: In Kürze erscheint mit The Last Revelation der vierte Teil der Spieleserie. Und bald soll ein Tomb-Raider-Kinofilm den Lara-Hype weiter steigern.

Stammbaum: Tomb Raider ('96), Tomb Raider 2 ('97), Tomb Raider 3 ('98), Tomb Raider 4 ('99)



7.

Quake

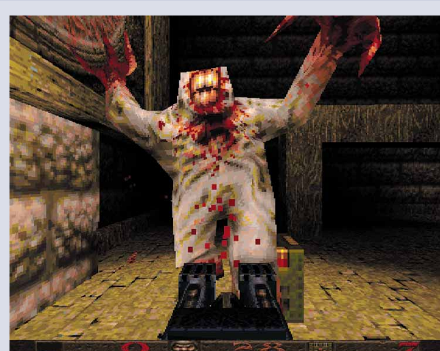
Genre: *3D-Action* *Hersteller:* *id Software*

Inhalt: Statt aufgeblähter Sprites liefern aus Polygonen zusammengesetzte 3D-Spielfiguren den Grund für hohen Munitionsverbrauch auf Heldenseite.

Verdienste: Die Macher des wegweisenden 3D-Shooters Doom setzten auch für die nächste Generation indizierungswürdiger PC-Action die Standards. Quake war der erste Genrevertreter mit einer »echten« 3D-Welt, bei der die Spielfiguren aus Polygonen zusammengesetzt waren. Auch im Multiplayer-Bereich gilt die Ballerorgie als richtungsweisend: Bis zu 16 Spieler passen in eine Partie; jeder PC kann im Internet als Quake-Server dienen. Aufgrund des schnellen Spielablaufs und der absoluten Ruckelfreiheit ziehen viele Fans im Multiplayer-Modus Quake 1 dem Nachfolger immer noch vor.

Aktuell: Quake 3 Arena nähert sich der Fertigstellung und bietet eine mit Spannung erwartete, brandneue Grafikengine. Außerdem ist es erstmals voll und ganz auf Multiplayer ausgerichtet.

Stammbaum: Quake ('96), Quake 2 ('97), Quake 3 Arena (ca. '99)



8.

Ultima Underworld

Genre: *Rollenspiel* *Hersteller:* *Origin*

Inhalt: Bei seiner einsamen Untergrundexpedition reibt sich der Avatar ob der realistischen 3D-Spielwelt samt Rätseln und Bewohnern verblüfft die Äuglein.

Verdienste: Ultima Underworld bescherte uns die erste glaubhafte 3D-Simulation einer virtuellen Welt, in der man sich stufenlos drehen, umsehen und bewegen durfte. Objekte konnten aufgesammelt und in die Tiefen der Unterwelt geschleudert werden, bei den Echtzeitkämpfen spielten Timing und der richtige Abstand zum Gegner eine wesentliche Rolle. Solche Innovationen verdankt das Rollenspiel-Genre einem Programm, das als Kleiner-Bruder-Ableger im Schatten der Ultima-Hauptserie konzipiert war. Im Prä-Pentium-Zeitalter der 2D-Grafikkarten war die dreidimensionale Underworld-Spielwelt ein technisches Meisterwerk.

Aktuell: Bei Origin wird angeblich über ein Action-lastiges Projekt mit dem Arbeitstitel Ultima Underworld 3 nachgedacht, aber offiziell ist noch nichts verlautbart.

Stammbaum: Ultima Underworld: The Stygian Abyss ('92), Ultima Underworld 2: The Labyrinth of Worlds ('93)



9.

WarCraft 2

Genre: *Echtzeit-Strategie* *Hersteller:* *Blizzard*

Inhalt: Diplomatische Spannungen zwischen Menschen und Orks resultieren in wilden Fantasy-Echtzeitkonflikten zu Wasser, zu Lande und in der Luft.

Verdienste: Bereits ein Jahr vor Command&Conquer legte Blizzard das noch simple, aber bereits mit Ressourcenabbau und Echtzeitschlachten gesegnete WarCraft vor. Der große Durchbruch gelang Weihnachten '95 mit WarCraft 2, das sich nicht nur durch Fantasy-Szenario und hochauflösende Grafik vom Konkurrenten C&C abhob. Gekämpft wurde auch zu Wasser und auf hoher See, Magier schleuderten Zaubersprüche, und ein Editor erlaubte das Basteln eigener Karten. Genug Innovationen, um sich einen Ehrenplatz in der Strategiegeschichte zu sichern.

Aktuell: Für Internet-Spieler ist die neue Battlenet-Edition interessant, die in diesen Tagen erscheint. Im Laufe des nächsten Jahres soll WarCraft 3 folgen, das sich von Massenschlachten abwendet und mehr auf Taktik und Rollenspiel-Elemente setzt.

Stammbaum: WarCraft ('94), WarCraft 2 ('95), Beyond the Dark Portal (Addon, '96), WarCraft 2 Battlenet Edition ('99), WarCraft 3 (ca. 2000)



10.

Ultima Online

Genre: *Online-Rollenspiel* *Hersteller:* *Origin*

Inhalt: Besuchen Sie das Online-Königreich Britannia, das von Tausenden menschlicher Mitspieler aus der ganzen Welt bevölkert und gestaltet wird.

Verdienste: Und sie rechnen sich doch: Ultima Online bewies der staunenden Fachwelt, daß Internet-Spiele nicht nur faszinierend, sondern auch gewinnträchtig sind. Rund 125.000 aktive Abonnenten zahlen jeden Monat knapp zehn Dollar, um mit einem Alter Ego durch Britannia zu latschen. Diese Abo-Gebührenstruktur war ebenso innovativ wie die Größe der Online-Spielwelt. Tausende von Personen können gleichzeitig miteinander quatschen, handeln, flirten oder kämpfen. Die Nachahmer ließen nicht lange auf sich warten: Sonys Everquest ging bereits an den Start; Microsofts Asheron's Call soll in Kürze folgen.

Aktuell: Seit wenigen Monaten wird das Programm auch in Deutschland vertrieben. Vor kurzem gab Origin zudem die Entwicklung von Ultima Online 2 bekannt, das eine 3D-Grafikengine verwenden wird.

Stammbaum: Ultima Online ('97), The Second Age ('98), Ultima Online 2 (ca. 2001)





Diablo

11.

Genre: *Rollenspiel* *Hersteller:* *Blizzard*

Inhalt: Materialistisch gesinnter Held verhackstückt in Kellern nistende Monsterhorden, um Gold und Tand zu raffen.
Verdienste: Der Sinn des Lebens läßt sich bei Rollenspielhelden auf »mehr, mehr, mehr« reduzieren. Verkloppte Monster sorgen für mehr Erfahrungspunkte, mehr Helden-Leistungsvermögen, mehr Ausrüstungsgegenstände. Diese schlichte Motivations-Triebfeder ist die Spaßgrundlage für Diablo. Die Verquickung von Action und Rollenspiel mit guter Grafik und geschmeidiger Bedienung machte das Abtauchen in immer tiefere Dungeon-Etagen zum suchterregenden Selbstzweck. In einer Ära der Design-Verkomplizierung zeigte uns Diablo, daß Spielwitz wichtiger ist als Komplexität. Sein Erscheinen markierte zugleich die Geburt der populärsten Internet-Spielwiese, dem Battlenet.
Aktuell: Das Addon Hellfire veredelte Diablo schon 1997, nach rund drei Jahren Wartezeit soll der Nachfolger Diablo 2 noch kurz vor Weihnachten erscheinen.

Stammbaum:
Diablo ('96),
Diablo Hellfire (Addon, '97),
Diablo 2 (ca. '99)

Monkey Island

12.

Genre: *Adventure* *Hersteller:* *LucasArts*

Inhalt: Die Mär vom ambitionierten Nachwuchspiraten Guybrush und seinen abenteuerlichen Begegnungen mit dem untoten Südsee-Kapitän LeChuck.
Verdienste: Jüngling Guybrush Threepwood wird im Rahmen seiner Freibeuter-Aufnahmeprüfungen mit dem übellaunigen Spukpiraten LeChuck konfrontiert. Guybrushs Weg zum Happy-End führt über penetrante Gebrauchtschiff-Verkäufer, gewonnene Beschimpfungsduelle und viele Liter Grog. Die Monkey-Island-Trilogie ist die Quintessenz von allem, was Grafik-Adventures schön und gut macht. Geschliffene Dialoge sorgen für die höchste Gag-Dichte, die je auf PC-Monitoren registriert wurde. Vor allem waren es aber die ebenso einfallsreichen wie logischen Rätsel, die uns an die salzwäßrige Scherzladung fesselten.
Aktuell: Die Flaute im Adventure-Genre und ihre Folgen: Nach dem 98er-Nachzügler Curse of Monkey Island hat LucasArts keine weiteren Piratenpläne mehr.

Stammbaum:
Secret of Monkey Island ('91),
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge ('92),
Curse of Monkey Island ('98)



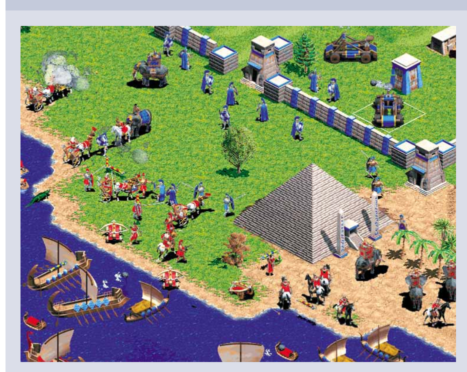
Grand Prix 2

13.

Genre: *Rennspiel* *Hersteller:* *Microprose*

Inhalt: Die immer noch realistischste Art und Weise, den Hochgeschwindigkeits-Kreisverkehr der Formel-1-Boliden in der heimischen Stube zu bestreiten.
Verdienste: Der Engländer Geoff Crammond war schon in den 80er Jahren (Revs) der angesehenste Fahrlehrer der Rennspielgemeinde. In den 90ern widmete er sich mit Hingabe der Formel 1 und lieferte dabei die Niveaureferenz im PC-Rennzirkus ab. Das mittlerweile über drei Jahre alte Grand Prix 2 gilt immer noch als anspruchsvollste Fahrsimulation. Hervorragende Computergegner, 16 genau nachgebildete Originalstrecken und umfangreiche Tuningoptionen bürgen für Langzeitmotivation und Authentizität. Verschiedene zuschaltbare Fahrhilfen lassen geduldigen Einsteigern durchaus eine Chance; auf dem höchsten Level ist selbst Schumi gefordert.
Aktuell: Langsam, aber sicher kommt Meister Crammond mit Grand Prix 3 voran. Rennspiel-Fans freuen sich auf aktualisierte Pisten, Autos und 3D-Kartensupport.

Stammbaum:
Formula One Grand Prix ('92),
Grand Prix 2 ('96),
Grand Prix 3 (ca. 2000)



Age of Empires

14.

Genre: *Echtzeit* *Hersteller:* *Ensemble Studios*

Inhalt: Die Jahrtausende bereisen, faszinierende Kulturen kennenlernen und diese mit zeitgenössischem Kriegsgerät in Schutt und Asche legen.
Verdienste: Mit dem Erstlingswerk von Ensemble Studios wurde das Echtzeitstrategie-Genre erwachsen. Statt Fantasywesen und SF-Cyborgs tummeln sich in Age of Empires auf historischen Fakten basierende Volksstämme. Der Spieler setzt Arbeiter zum Ressourcenernten und Gebäudeaufbau ein, um schnell die Evolutionsleiter zu erklimmen. Davon profitieren wiederum alle Militäreinheiten, die von Erfindungen begünstigt den Nachbarstamm effizient plätten. Liebevoll animierte Grafik, schlanke Steuerung und feingeschliffenes Design machten das Programm zum millionenfach verkauften Dauerbrenner.
Aktuell: Age of Empires 2 kassierte mit 93 Spielspaß-Prozent die höchste Gesamtwertung in der GameStar-Geschichte. Bevor's an den dritten Teil geht, dürfte Ensemble das eine oder andere Addon abliefern.

Stammbaum:
Age of Empires ('97),
The Rise of Rome (Addon, '98),
Age of Empires 2: The Age of Kings ('99)



System Shock



15.

Genre: *Rollenspiel* *Hersteller:* *Looking Glass*

Inhalt: PSI-begabter Cyborg-Held kann jedes Talent brauchen, um den einsamen Kampf gegen eine eigenwillige, höchst bösartige Computerintelligenz zu bestehen.
Verdienste: Es gehört schon ein gewisses Maß an kreativer Dreistigkeit dazu, die Genres Rollenspiel, Adventure und Action zu verquirlen. Vor allem, wenn man das Jahr 1994 schreibt und diese spielerische Exotenmischung auch noch kühn mit einer 3D-Engine inszeniert. Das unkonventionelle System Shock präsentiert nicht nur ein einfallsreiches Spielprinzip, bei dem man Mutanten meuchelt, Sicherheitssysteme überlistet und seine Talente nach Belieben ausbaut. Hochgradig furchterregend ist die bedrohliche Atmosphäre, absolut fesselnd die Story: Shodan überzeugt als eine der besten Bösewichterscheinungen der Spielegeschichte.
Aktuell: Das superbe System Shock 2 ist gerade erst erschienen. Der Schluß legt eine weitere Fortsetzung nahe, aber eine offizielle Ankündigung steht bislang aus.

Stammbaum:
System Shock ('94),
System Shock 2 ('99)

16. Rebel Assault

Genre: Actionspiel *Hersteller:* LucasArts

Stammbaum: Rebel Assault ('93), Rebel Assault 2 ('95)

Inhalt: Die Rebellion bekämpft das böse Imperium in simplen, aber technisch wegweisenden Actionhäppchen.
Verdienste: Vor sechs Jahren durften sich die Hersteller von CD-ROM-Laufwerken bei LucasArts' Rebel Assault bedanken. Die im Star-Wars-Universum angesiedelte Ballerei zog sich ihre vielbestaunten Hintergrundgrafik-Filme direkt von der CD – ein überzeugender Beweis für die Nützlichkeit des neuen Mediums. Bye-bye Floppy Disk: Von den Rebel Assault-Verkaufszahlen ermutigt, richteten immer mehr Spielehersteller ihre Entwicklung auf CD-ROMs aus.
Aktuell: Nach zwei Spielen gingen die CD-Rebellen in Rente. LucasArts setzte bei späteren Star-Wars-Titeln auf 3D-Kartenberechnung statt Videoabgenudel.



17. Half-Life

Genre: 3D-Action *Hersteller:* Valve

Stammbaum: Half-Life ('98), Team Fortress Classic (Addon, '99), Opposing Force (Addon, ca. '99)

Inhalt: Wissenschaftler tauscht Bunsenbrenner mit Waffensammlung, um Monster aus einer fremden Dimension nebst Soldaten zu bekämpfen.
Verdienste: Das 3D-Action-Genre war Ende 1998 in einer kreativen Sackgasse gelandet. Entsprechend euphorisch wurde die Ankunft von Half-Life begrüßt. Das Erstlingswerk von Valve Software war nicht »nur« ein technisch kompetenter Shooter mit erstklassig designten Levels, sondern setzte neue Maßstäbe bei Story und Spielatmosphäre. Innerhalb der Grafikengine inszenierte Ereignisse sorgten immer wieder für belebende Adrenalinstöße.
Aktuell: In Kürze erscheint das Addon Opposing Force. Team Fortress 2 soll im Jahr 2000 neue Standards für Multiplayer-Teamaction setzen.



18. NHL Hockey

Genre: Sportspiel *Hersteller:* Electronic Arts

Stammbaum: NHL Hockey ('93), NHL 95 ('94), NHL 96 ('95), NHL 97 ('96), NHL 98 ('97), NHL 99 ('98)

Inhalt: Schließen Sie eine Zahnmaterial-Zusatzversicherung für Ihr Engagement in der härtesten Eishockey-Liga der Welt ab.
Verdienste: In den frühen 90er Jahren legte Electronic Arts die Grundlage für sein heute gewaltiges Sportspiel-Imperium. Mit hervorragendem Spielgefühl, wohlgeratenen Statistikbergen und geschniegelter Präsentation eroberte NHL Hockey die Fans im Sturm. Im Laufe der Jahre wurde die Serie konsequent verbessert, verschönert und setzte mit Innovationen wie der Umstellung von Sprites auf 3D-Grafik (NHL 96) wichtige Trends für das gesamte Genre.
Aktuell: Die kürzlich erschienene Neuauflage NHL 2000 krönt die bisherige Seriengeschichte, der Spielablauf ist ausgewogener denn je, die Optik Spitze.



19. X-Wing

Genre: Weltraumspiel *Hersteller:* LucasArts

Stammbaum: X-Wing ('93), TIE Fighter ('94), X vs. TIE ('97), Balance of Power (Addon, '98), X Alliance ('99)

Inhalt: Steuern Sie Raumschiffe aus der klassischen Star-Wars-Trilogie durch anspruchsvolle Weltraummissionen.
Verdienste: Larry Holland hatte für LucasArts bereits historische Flugsimulationen (Battle of Britain, SWOTL) programmiert, als ihn der Ruf der Macht ereilte. Sein Star-Wars-Debüt X-Wing bot entsprechend anspruchsvolle Kost, die sich spielerisch vom Action-lastigeren Wing Commander abgrenzte. Die X-Wing-Serie gilt als Referenz für gehobene Weltraumschlachten – der Star-Wars-Atmosphärebonus hat freilich auch nicht geschadet.
Aktuell: Mit X-Wing Alliance feierte die Serie kürzlich einen würdigen Abschluß. Trotz Episode-1-Schub ist derzeit kein Weltraumkampf-Nachfolger in Sicht.



20. Falcon

Genre: Simulation *Hersteller:* Spectrum Holobyte/Microprose

Stammbaum: Falcon ('87), Falcon AT ('88), Falcon 3.0 ('91), Falcon Gold ('94), Falcon 4.0 ('98)

Inhalt: Über den Wolken muß die Freiheit wohl grenzenlos sein – wenn man genug Raketen unter den Tragflächen hat.
Verdienste: Im Laufe der Jahre häufte diese Simulationsserie reichlich Frequent-Flyer-Meilen an. Im Mittelpunkt steht die F-16, ein beliebter Donnervogel der amerikanischen Luftstreitkräfte. Spätestens seit der 3.0-Version von 1991 gilt die Falcon-Serie als Inbegriff der kompromißlos anspruchsvollen Jet-Simulation, die Spieler und Hardware gleichermaßen fordert. Die jüngste Ausgabe 4.0 setzte neue Maßstäbe – beispielsweise durch die dynamischen Kampagnenmissionen.
Aktuell: Derzeit bastelt das Entwicklerteam an einem Addon; weitere Fortsetzungen wurden noch nicht angekündigt.



21. Ultima 7

Genre: Rollenspiel *Hersteller:* Origin

Stammbaum: Ultima ('80), U2 ('82), U3 ('83), U4 ('85), U5 ('88), U6 ('90), U7-1 ('92), U7-2 ('93), U8 ('94), U9 (ca. '99)

Inhalt: Seit 1980 im Dienste Britannias tätiger Held sucht neues Betätigungsfeld. Bitte nur ernstgemeinte Zuschriften!
Verdienste: Anspruchsvolle Interaktion, Handlungstiefgang mit philosophischen Ansätzen und Heldenfreundschaften, die ein Rollenspiel-Leben lang halten: Die Ultima-Serie von Richard Garriott wurde schon in den 80er Jahren als Edel-Software gerühmt. In der Saison 92/93 begeisterte uns Ultima Nr. 7 samt Fortsetzung Serpent Isle als epische Fantasywelt-Simulation. Dauerheld Avatar bekam es zum Auftakt der dritten Trilogie mit dem Schlimmfinger Guardian zu tun.
Aktuell: Noch werden Wetten angenommen, ob das phantastisch aussehende Ultima 9 dieses Weihnachten fertig wird.



22. Fifa Soccer

Genre: Sportspiel *Hersteller:* Electronic Arts

Stammbaum: Fifa Soccer ('94), Fifa 96 ('95), Fifa 97 ('96), Fifa 98 ('97), Fifa 99 ('98), BL Stars 2000 ('99)

Inhalt: Menschen in kurzen Hosen errichten Abseitsfallen, bilden Viererketten und liebkosen sich, wenn ein Tor fällt.
Verdienste: Bevor Electronic Arts im WM-Jahr 1994 sein Fußballdebüt ablieferte, waren die Fans noch nicht verwöhnt: Ein schlichtes Gekicke wie Sensible Soccer stellte damals die relative Referenz im sportlich unterentwickelten PC-Aufgebot dar. Die Konsolenumsetzung Fifa Soccer begeisterte spontan mit solider Spielbarkeit; schon der Nachfolger sorgte für den grafischen Sprung ins 3D-Fußballzeitalter. Schöner und anspruchsvoller wird nirgends auf dem PC gekickt.
Aktuell: Nach dem Schmalspur-Ableger Bundesliga Stars erscheint in diesen Tagen mit Fifa 2000 die neueste Version.





Populous

23.

Genre: *Strategiespiel* *Hersteller:* *Bullfrog*

Inhalt: Nun wachset und mehret Euch... solange keine Erdbeben dazwischenkommen.
Verdienste: Das ursprünglich für Atari ST und Amiga entwickelte Molyneux-Meisterwerk gründete das Götterspiel-Genre und gehört zu den Strategie-Weichenstellern des Jahrzehnts. Der Spieler versucht sich als Gott-kompatibles Überwesen und beeinflußt mit Naturkatastrophen die Spielwelt. Freundliche und feindliche Sterbliche wuseln in hektischer Echtzeit über die Wiese; letztendlich muß Ihr Volk die Vorherrschaft auf der Karte erringen. Auch die isometrisch dargestellte Grafik anstelle der damals üblichen Draufsicht war wegweisend.
Aktuell: Nach langer Populous-Pause erschien 1998 der mäßig erfolgreiche dritte Teil der Serie.

Stammbaum: Populous ('90), Populous 2 ('92), Populous 3 ('98)



Flight Simulator

24.

Genre: *Simulation* *Hersteller:* *Sublogic/Microsoft*

Inhalt: Geflügeltes Ernsthaftigkeits-Bollwerk, das vielen Ernstmenschen als Einstiegsdroge in Sachen Computerspiele diente.
Verdienste: Schon lange bevor Microsoft sich voll zu Spielen bekannte, wurde der Flight Simulator still und heimlich durchs Angebot gemogelt. Die stockseriöse zivile Flugsimulation ist längst Kult und erfreut sich einer großen Schar von Addons und fanatischen Anhängern. Mit dem weniger strengen Combat Flight Simulator gehen Kapitän Gates und seine Besatzung inzwischen auch auf Gelegenheitsspieler-Fang.
Aktuell: Die Veröffentlichung von Flight Simulator 2000 steht unmittelbar bevor. Neben der Normalversion bietet eine »Professional Edition« noch mehr Tools und Flugzeuge.

Stammbaum: FS ('79), FS 2 ('81), FS 3 ('88), FS 4 ('89), FS 5.0 ('93), FS 5.1 ('95), FS 98 ('97), FS 2000 (ca. '99)



Die Siedler

25.

Genre: *Aufbauspiel* *Hersteller:* *Blue Byte*

Inhalt: Mit Vollbeschäftigung und effizientem Gütertransport siedelt man konkurrierende Nachbarvölker von der Karte.
Verdienste: Aufbaustrategie-Innovation made in Mülheim. Bei Blue Bytes Siedlern ist die clevere Plazierung von Gebäuden die halbe Miete: Wenn die Titelhelden beim Verteilen von Rohstoffen und Endprodukten zu weit latschen müssen, gerät das Wirtschaftswunder ins Stocken. Starke Ressourcen-Komponente und putzige Animationen verleihen der Serie ihren eigenen Charme. Die Siedler haben ihr Terrain in der Echtzeit-Aufbauwelt abgesteckt und inspirierten den Tophit Anno 1602.
Zukunft: Hersteller Blue Byte hat vor kurzem das vierte Siedler-Spiel fürs Weihnachtsgeschäft 2000 angekündigt.

Stammbaum: Die Siedler ('94), Die Siedler 2 ('96), Die Siedler 3 ('98)



Duke Nukem 3D

26.

Genre: *Actionspiel* *Hersteller:* *3D Realms*

Inhalt: Duke, der coolste Actionheld des Jahrzehnts, putzt freche Aliens im Eiltakt weg.
Verdienste: Der Macho mit den coolen Sprüchen blickt auf eine erstaunliche Karriere zurück. In den frühen 90ern in Shareware-Windeln liegend, widmete sich Klein-Duke zunächst bei Seitenansicht dem Plattform-Actiongenre. 1996 wurde er erwachsen und dreidimensional: Schwarzer Humor und gewitztes Design sorgten dafür, daß sich der (in Deutschland indizierte) Shooter Duke Nukem 3D zum Kultspiel mauserte. Duke war der erste charakteristische Held in einem Genre, bei dem die Spieler vorher nur in die Rolle anonymer Nobodys geschlüpft waren.
Aktuell: Auf Basis der Unreal-Engine soll die Serie fortgesetzt werden: Duke Nukem Forever.

Stammbaum: Duke Nukem ('91), Duke 2 ('93), Duke 3D ('96), Duke Nukem Forever (ca. 2000)



Railroad Tycoon

27.

Genre: *Aufbauspiel* *Hersteller:* *Microprose/PopTop*

Inhalt: Mit suchterregender Lokomotiv-Aufbaustrategie lassen sich mit Leichtigkeit viele rosarote Wochenenden füllen.
Verdienste: Bevor sie den rundenbasierten Strategie-Meilenstein Civilization vollendeten, lieferten Sid Meier und Bruce Shelley dieses Aufbauspiel ab. Schienenverlegung und Fahrplan-Management erwiesen sich als verblüffend fesselnde Tätigkeiten. Die niedliche Thematik, hervorragende Spielbarkeit und eine zufällig generierte, dynamische Landkarte machten Railroad Tycoon zu einem wichtigen Aufbauspiel-Pionier.
Aktuell: Ohne Beteiligung der Originaldesigner erschien letztes Jahr das grafisch zeitgemäße Railroad Tycoon 2, zu dem es inzwischen das Addon The Second Century gibt.

Stammbaum: Railroad Tycoon ('90), RT Deluxe ('93), RT 2 ('98), The Second Century (Addon, '99)



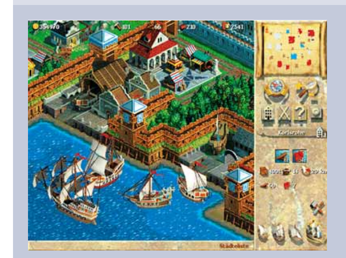
Need for Speed

28.

Genre: *Rennspiel* *Hersteller:* *Electronic Arts*

Inhalt: Achtung, Autofahrer – auf hübschen Überlandkursen kommen Ihnen sündteure Flitzer mit stark überhöhter Geschwindigkeit entgegen.
Verdienste: Landstraßen mit Zivilverkehr statt geschlossener Rennpisten: Electronic Arts' Rennserie setzte von Anfang an auf einen gewissen Wiedererkennungswert beim zünftigen Gasgeben und lud zu Testfahrten mit realistischen Serien-sportautos ein: Wo sonst kann man BMWs, Ferraris und Porsches ohne Reue in der Böschung versenken? Spielerisch beherrscht Need for Speed den Mittelstreifen zwischen simplen Actionrasereien und ambitionierten Fahrsimulationen.
Aktuell: Vor wenigen Monaten erschien Teil 4, bei dem Unfälle erstmals Wirkung zeigten.

Stammbaum: NfS ('95), NfS 2 ('97), NfS 3 ('98), NfS 4 ('99)



Anno 1602

29.

Genre: *Aufbauspiel* *Hersteller:* *Sunflowers*

Inhalt: Arbeitswillige Auswanderer errichten im Jahre 1602 eine flott florierende Inselkolonie.
Verdienste: Ein hausbacken anmutendes Wirtschafts-Strategiespiel aus deutscher Entwicklung stellte letztes Jahr die gesammelte Promi-Konkurrenz in den Verkaufszahlen-Schatten. Mit dem gemütlich-gehaltvollen Anno 1602 lieferte Sunflowers ein historisch angehauchtes Aufbaukleinod ab, das alte Siedler-Fans und Gelegenheitsspieler gleichermaßen ansprach. Der komplexe Güterkreislauf samt Handel mit anderen Inseln verleiht Anno 1602 enorme Zeitfresser-Qualitäten.
Aktuell: Die neue Königs-Edition enthält Hauptprogramm und Addon Neue Inseln, Neue Abenteuer. Nächstes Jahr soll Anno 1503 die Segel setzen.

Stammbaum: Anno 1602 ('98), Neue Inseln, neue Abenteuer (Addon, '99), Anno 1503 (ca. 2000)

30. Dune 2

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Westwood

Stammbaum: Dune 2 ('92), Dune 2000 ('98)

Inhalt: Drei aggressive Adelshäuser kämpfen im Spiel zum Film zum Buch um die Macht auf dem Wüstenplaneten.
Verdienste: 1992 ließ Virgin zwei Spiele auf der Basis der Filmlizenz Der Wüstenplanet entwickeln. Cryos Dune war zuerst da und entpuppte sich als seicht dahinrieselndes Light-Adventure. Westwood lieferte seine Filminterpretation später ab und erntete dafür eine »2« im Titel. Mit den Einnahmen vom Spice-Ernten baut man seine Basis aus und bastelt nettes Kriegsgerät, um die verfeindeten Fraktionen vom Sand zu fegen. Dune 2 legte die Grundlage für den Echtzeitstrategie-Boom, der Mitte der 90er Jahre entbrannte.
Aktuell: Im Sommer 1998 erschien Dune 2000, ein behutsam modernisiertes Remake.



31. Baldur's Gate

Genre: Rollenspiel Hersteller: Bioware

Stammbaum: Baldur's Gate ('98), Tales of the Swordcoast (Addon, '99), Baldur's Gate 2 (ca. 2000)

Inhalt: Ein halbes Dutzend Reisender erkundet die Schwertküste, bekämpft Monster und übt sich in der Charakterentwicklung.
Verdienste: Baldur's Gate revitalisierte die Sparte der AD&D-Rollenspiele, indem es spielerischen Tiefgang mit appetitlicher Optik und simpler Bedienung kombinierte. Die Steuerung einer sechsköpfigen Party wurde mit Finessen wie den jederzeit pausier- und beeinflußbaren Echtzeitkämpfen versehen. Baldur entpuppte sich als kommerzieller Überraschungserfolg und förderte eine allgemeine Rollenspiel-Renaissance.
Aktuell: Letztes Lebenszeichen war die Zusatz-CD Tales of the Sword Coast. Bioware werkelt an Baldur's Gate 2, während Interplay mit der BG-Engine den Ableger Icewind Dale produziert.



32. Day of the Tentacle

Genre: Adventure Hersteller: LucasArts

Stammbaum: Maniac Mansion ('88), Day of the Tentacle ('93)

Inhalt: Tentakeliger Kumpel eines introvertierten Wissenschaftlers mutiert und greift nach der Weltherrschaft.
Verdienste: Das Vorgängerspiel Maniac Mansion war gleichbedeutend mit der Geburt des modernen Grafik-Adventures. Ron Gilbert und Gary Winnick kombinierten damals revolutionäre Anklickbedienung mit einer Pointen-sicheren Story um einen verrückten Wissenschaftler, die sogar eine (erfolglose) Fernsehserie gebar. Im Nachfolger Day of the Tentacle wurde die Geschichte inspiriert weitergesponnen. Der Spieler wechselte temporal rätselnd zwischen drei Zeitzonen, in die es das Heldentrio diesmal verschlagen hatte.
Aktuell: Dr. Fred antwortet nicht: Seit sechs Jahren wartet die Fangemeinde vergeblich auf Teil 3.



33. Myst

Genre: Adventure Hersteller: Broderbund

Stammbaum: Myst ('94), Riven ('97)

Inhalt: Eine schöne, fremde Welt, deren Vergangenheit und Bedeutung langsam und streng logisch enträtselt werden.
Verdienste: Anklickbare Standbilder und abstrakte Puzzles – das war überraschenderweise die richtige Formel, um ein Millionenpublikum zu gewinnen. Das verschlafene Adventure Myst traf mit seiner ästhetischen Hires-Grafik und der minimalistischen Bedienung den Nerv des Heers abenteuerlustiger Gelegenheitszocker. Es gilt als das meistverkaufte PC-Spiel aller Zeiten – kein Wunder, daß in der Folge lange Zeit zahlreiche, zumeist üble Myst-Clones den Markt überschwemmten.
Aktuell: Außer Riven nichts gewesen: Adventures sind derzeit out und weitere Myst-Fortsetzungen folgerichtig nicht in Sicht.



34. Alone in the Dark

Genre: Action-Adventure Hersteller: Infogrames

Stammbaum: Alone in the Dark ('92), Alone in the Dark 2 ('93), Alone in the Dark 3 ('94), Alone in the Dark 4 (ca. 2000)

Inhalt: Unerschrockener Detektiv stößt in einem Lovecraft'schen Gruselhaus auf Mysterien, Monster und innovative Polygon-Grafiktechnik.
Verdienste: Die wenigsten PC-Spieler konnten im Jahr 1992 »Polygone« richtig buchstabieren, als Infogrames die Fachwelt mit Alone in the Dark verblüffte. Statt auf die Adventure-üblichen Sprites und Seitenansicht zu vertrauen, wurden die 3D-Spukhausbewohner aus wechselnden Blickwinkeln gezeigt. Die Anreicherung der Puzzles mit direkter Charaktersteuerung, Zweikampfaction und Extrawaffen sorgte für eine neuartige spielerische Mischung.
Aktuell: Nach zwei Fortsetzungen schlief die Serie Ende 1994 ein, doch fürs Weihnachtsgeschäft 2000 ist Teil 4 geplant.



35. Lemmings

Genre: Denkspiel Hersteller: Psygnosis

Stammbaum: Lemmings ('91), Lemmings 2 ('93), World of Lemmings ('94), 3D Lemmings ('95)

Inhalt: Todesverachtend drauflosmarschierende Dusselchen werden dank beherzter Spieler vorm Aussterben bewahrt.
Verdienste: Eines der originellsten und fesselndsten Tüftelkonzepte der Spielegeschichte. Den ebenso niedlichen wie doofen Lemmings muß der Spieler genau verklickern, was sie machen sollen. Durch die richtige Kombination von Buddlern, Brückenbauern & Co. wird der Weg zum rettenden Ausgang geebnet. Das war nicht nur niedlich, sondern brachte auch ungewohnte Echtzeithektik ins Denkspielgenre. Bei den Nachfolgern verlor sich der Spielwitz leider in übermäßigen Verkomplizierungen.
Aktuell: Psygnosis denkt gerade über eine Fortsetzung des Klassikers unter dem Arbeitstitel Lemmings Revolution nach.



36. Links

Genre: Sportspiel Hersteller: Access

Stammbaum: Links ('91), Links 386 Pro ('92), Links LS ('96), Links Extreme ('99), Links LS 2000 ('99)

Inhalt: Die elitären Freuden des Golfsports ohne horrende Clubgebühren und vor sich hintrödelnde Rentnergruppen.
Verdienste: Ein Golfspiel, das sich um die Verbreitung hochgezüchteter Hardware verdient macht? Das gab's Anfang dieses Jahrzehnts tatsächlich. Um seine digitalisierten Fairways zusammenzupfriemeln, beharrte Links 386 auf der Rechnerkraft eines ebensolchen Prozessortyps – und das zu einer Zeit, in der viele Spieler noch mit 286-ATs lebten. Durch diffizile Ballphysik und seine oft kopierte Schwungsteuerung setzte der Enkel des C64-Klassikers Leader Board spielerische Maßstäbe.
Aktuell: Ohne große Änderungen, aber mit insgesamt sechs Kursen bestückt wurde die Neuauflage Links LS 2000.



37. Indiana Jones 4

Stammbaum: Indiana Jones and the last Crusade ('89), Indiana Jones and the Fate of Atlantis ('92)

Genre: *Adventure* ***Hersteller:*** *LucasArts*

Inhalt: Exklusiv auf dem PC sucht Leinwandlegende Indy Jones nach dem versunkenen Kontinent Atlantis.
Verdienste: Mit Wortwitz, Faustkämpfen und kreativem Rätselknacken kommt der Archäologe von Welt voran. Es war der zweite Adventure-Auftritt des Kinohelden Indiana Jones und zugleich ein Höhepunkt des klassischen Grafikadventure-Genres: Fate of Atlantis ist ein Bollwerk knackiger Puzzles und stattlicher Komplexität. Drei verschiedene Lösungswege mit unterschiedlichen Designschwerpunkten sorgten für ungewöhnliche Handlungsvielfalt.
Aktuell: Atlantis-Designer Hal Barwood ist auch der Projektleiter beim nächsten Indy-Spiel Turm von Babel, das allerdings mehr Action-orientiert ist.



38. MechWarrior 2

Stammbaum: MechWarrior ('89), MW 2 ('95), Ghost Bear's Leg. (Addon,'96), Mercenaries ('96), MW 3 ('99)

Genre: *Mechspiel* ***Hersteller:*** *Activision/Microprose*

Aktuell: Gezielte Gegnerverschrottung und Einzelteile-Klau mit übergroßen Kampfrobotern.
Verdienste: In der zweiten Hälfte der 90er Jahre entwickelten sich Mechspiele zu einem eigenen Simulations-Subgenre. Entscheidender Wegbereiter für die riesigen Roboter war die MechWarrior-Reihe, die mit einer offiziellen Lizenz des Battletech-Spieluniversums gesegnet ist. Das Plündern der Wracks erledigter Gegner macht eines der Highlights der Schwermetall-Schlachten in 3D aus. Die Lizenz wanderte von Activision zu Microprose, wo die gelungene dritte Folge entstand.
Aktuell: Das Programmierteam von MechWarrior 3 wird wahrscheinlich eine Fortsetzung für Microsoft entwickeln, dem neuen Inhaber der Battletech-Lizenz.



39. Comanche

Stammbaum: Comanche ('92), Comanche 2 ('95), Comanche 3 ('97), Comanche 4 (ca. 2000)

Genre: *Flugsimulation* ***Hersteller:*** *Novalogic*

Inhalt: Bodennah und schwer bewaffnet knattert die Helikopter-Elite über Voxel-Neuland.
Verdienste: Novalogic injizierte seiner Kampfhubschrauber-Serie eine kräftige Dosis Actionspielgefühl und entflatterte in Richtung »Wing Commander mit Rotoren«. Diese spielerische Mischung mit reduziertem Simulations-Kalorienanteil war ebenso erfrischend wie erfolgreich, was nicht zuletzt an der damals neuartigen Voxelgrafik lag. Dadurch gelangen viele Jahre vor Einführung der Beschleunigerkarte auf mäßig schnellen PCs imposante 3D-Spielwelten mit Schluchten und verhältnismäßig vielen Bodendetails.
Aktuell: Bald gibt's wieder was auf die Rotoren, denn Comanche 4 soll im Lauf des nächsten Jahres erscheinen.



40. Battlezone

Stammbaum: Battlezone ('98), Red Odyssey (Addon, '98), Battlezone 2 ('99)

Genre: *3D-Strategie* ***Hersteller:*** *Activision*

Inhalt: Strategischer Basisbau im Sonnensystem, bei dem Sie sich kurzerhand in beliebige Kampfvehikel schwingen.
Verdienste: Undank ist der Welt Lohn: Da kombiniert Activision Elemente aus Echtzeit-Strategie, Action und SF-Simulation zu einem neuartigen, anregenden Spielegemisch – aber die Verkaufszahlen bleiben hinter den Erwartungen zurück. Battlezones mutiger Designweg begeisterte die Kritiker, überforderte aber viele Mainstream-Käufer. Vielleicht waren die aber bloß irritiert: Mit dem gleichnamigen Atari-Automaten aus den frühen 80er Jahren hatte der SF-Titel nur den Namen gemein.
Aktuell: Mit entschlackter Bedienung, neuer 3D-Engine und erhöhtem Actionanteil soll Battlezone 2 Boden gutmachen.



41. Jedi Knight

Stammbaum: Dark Forces ('95), Jedi Knight ('97), Obi-Wan (ca. 2000)

Genre: *3D-Action* ***Hersteller:*** *LucasArts*

Inhalt: Um hauptberuflicher Jedi-Ritter zu werden, muß Kyle Katarn kämpfen und wählen – zwischen der hellen und der dunklen Seite der Macht.
Verdienste: Mit der Star-Wars-Lizenz läßt sich eigentlich jeder Blödsinn verkaufen, wie Die Dunkle Bedrohung eindrucksvoll bewies. Bei Jedi Knight prallte der starke Story-Background auf ein ebenbürtig gutes Spieldesign. In dem 3D-Shooter gibt man den Feinden mit Laserschwert und Extrawaffen Saures. Abwechslungsreiches Leveldesign und allmählich erlernbare Macht-Sonderfähigkeiten machen Jedi Knight zu einem der intelligentesten Vertreter des Genres.
Aktuell: Auf der Basis des Episode-1-Kinofilms arbeitet LucasArts gerade an seinem nächsten 3D-Shooter Obi-Wan.



42. Dungeon Keeper

Stammbaum: Dungeon Keeper ('97), Deeper Dungeons (Addon, '97), Dungeon Keeper 2 ('99)

Genre: *Echtzeit-Strategie* ***Hersteller:*** *Bullfrog*

Inhalt: Tiefbauverliebter Monster-Arbeitgeber verteidigt sein Revier gegen Übergriffe selbstherrlicher Helden und Konkurrenz-Kerkermeister.
Verdienste: Bevor er Bullfrog verließ und Lionhead gründete, vollendete Peter Molyneux noch dieses erfrischende Abschiedsspiel. Als unterirdischer Dungeon-Bauer lockt man mit guter Infrastruktur tüchtige Monster an und wirft sie in den Kampf gegen lästige Helden oder Konkurrenten. Um diese humorvolle Idee wurden sorgsam ausgewählte Zutaten aus dem Aufbaugenre geschart. Als eines der ersten Strategiespiele traute sich Dungeon Keeper zudem eine 3D-Grafikengine zu.
Aktuell: Der eben angekündigte dritte Teil soll oberirdisch spielen – wo bleibt da der Dungeon?



43. Commandos

Stammbaum: Commandos ('98), Im Auftrag der Ehre (Addon, '99), Commandos 2 (ca. 2000)

Genre: *Echtzeit-Taktik* ***Hersteller:*** *Pyro*

Inhalt: Ein sechsköpfiger Spezialistentrupp schleicht während des Zweiten Weltkriegs in Echtzeit durch Nazi-Lager.
Verdienste: Noch vor Baldur's Gate verwöhnte Commandos die Spieleraugen mit wunderschön gezeichneten Hintergrundbildern. Außerdem führt die oberkniffligе Nazi-Hatz den Beweis, daß Echtzeit nicht zwangsläufig Hektik bedeutet – weil die verletzlichen Spezialisten möglichst nicht entdeckt werden dürfen, sind Taktik und überlegtes Vorgehen gefragt. Erstmals markieren Leuchtkegel den Sichtbereich der Computersoldaten; wenn die KI-Gegner wegsehen, können Sie unentdeckt vorbeimarschieren.
Aktuell: Nach dem großen Erfolg von Commandos werkelt Pyro emsig an Teil 2.



44. Alpha Centauri

Genre: Strategie *Hersteller:* Firaxis

Stammbaum: Alpha Centauri ('99), Alien Crossfire (Addon, '99)

Inhalt: Die zivilisierte Menschheit erreicht einen neuen Planeten und verfällt in den nächsten Forschungs-Rüstungs-Rausch. **Verdienste:** Sich gegen modische Strategietrends stemmend, veröffentlichte Firaxis diesen Quasi-Nachfolger zu Civilization. Rundenablauf statt Echtzeithektik, Tiefgang statt Grafikglitter – Alpha Centauri repräsentiert eine Rückbesinnung auf gute alte Spieletugenden. Der variantenreiche Ablauf ist mit einem hervorragenden Multiplayer-Modus gesegnet. Vor allem aber gibt's die besten Computergegner des Genres – sie sind sehr schlau und wirken fast wie echte Menschen. **Aktuell:** Das Addon Alien Crossfire erweitert das Spiel mit neuen Technologien, Parteien, Waffen und einem Fraktionseditor.



45. Dark Project

Genre: Action-Adventure *Hersteller:* Looking Glass

Stammbaum: Dark Project ('98), Dark Project Gold ('99), Dark Project 2 (ca. 2000)

Inhalt: 3D-Action kommt ganz ungewohnt auf leisen Diebes-Sohlen: »Bloß nicht erwischen lassen« statt »Auf sie mit Gebrüll«. **Verdienste:** Das war doch mal eine wirklich innovative Idee: Ein 3D-Actionspiel, bei dem man möglichst gründlich herumschleichen und sich verstecken soll. Statt frontal die Gegner aufzumischen, lauscht der Meisterdieb im Zwielicht den Schritten nahender Patrouillen, knockt arglose Wachen von hinten aus und schleift dann ihre reglosen Körper weg. Die subtile Diebestour sorgt für Hochspannung mit zweckmäßiger Schummergrafik und bedrohlicher Soundkulisse. **Aktuell:** Eine erweiterte Version namens Thief Gold kommt in diesen Tagen in die Geschäfte; der richtige Nachfolger The Metal Age folgt anno 2000.



46. Panzer General

Genre: Taktik *Hersteller:* SSI

Stammbaum: PG ('94), PG 2 ('95), Star G. ('96), Fantasy G. ('96), P. Admiral ('97), PG 3D ('97), Dynasty G. ('98)

Inhalt: Leicht verdauliche Rundentaktik im schwer verdaulichen Szenario des Zweiten Weltkriegs. **Verdienste:** Mitte der 90er Jahre waren militärische Rundenstrategie-Spiele auf einem Popularitätstief angelangt. Die Hexfeld-Altmeister von SSI revitalisierten das Genre, indem sie ihre Truppenkommandiererei mit zeitgemäßen Grafik- und Bedienungsstandards aufrüsteten. Der quicke Panzer General war nicht nur für Leute mit militärgeschichtlicher Vorbildung genießbar. Die erfolgreiche Serie gebar allerlei Ableger im SF- und Fantasybereich und kehrte zuletzt wieder zu ihren Wurzeln zurück. **Aktuell:** Der gerade veröffentlichte vierte Teil (der in den USA Panzer General 3D heißt) krönt das Comeback mit verbessertem Spielprinzip und 3D-Engine.



47. Final Fantasy 7

Genre: Rollenspiel *Hersteller:* Square

Stammbaum: Final Fantasy 7 ('98), Final Fantasy 8 (ca. '99)

Inhalt: Charismatischer Bösewicht mit lebhafter Vergangenheit hält eine wechselnd besetzte Heldengruppe auf Trab. **Verdienste:** Die auf Nippon-Niedlichkeit getrimmte Spielfigurengrafik reizte zwar so manchen Geschmacksnerv, doch spielerisch war das PC-Debüt der japanischen Konsolen-Kultserie ein Glücksfall. Enorme Komplexität und zahlreiche Storyverästelungen samt spielbaren Rückblenden lassen einen in die Final-Fantasy-Welt abtauchen. Das ungewöhnliche Phasen-Kampfsystem mixt Runden- mit Hektik-Elementen. **Aktuell:** Die Fortsetzung Final Fantasy 8 bietet technisch bessere Grafik, spielerisch wird's noch einen Zacken anspruchsvoller. Die PC-Version soll zum Jahreswechsel erscheinen.



48. Bundesliga Manager

Genre: Manager-Spiel *Hersteller:* Software 2000

Stammbaum: Bundesliga Manager ('90), Pro ('91), BM Hattrick ('94), BM 97 ('96), BM 98 ('98)

Inhalt: Strategische und finanzielle Entscheidungen für einen Fußballverein treffen und den Aktionen des kickenden Personals fast tatenlos zusehen. **Verdienste:** Erfunden wurde das merkwürdige Genre der Fußball-Strategiespiele schon in den 80er Jahren: Transfers und Teamaufstellung fesselten beim englischen Football Manager. Software 2000 belebte das Spielprinzip mit Bundesliga-Flair, gefälligen Spielszenen-Grafiken und zahlengewaltiger Komplexität. Doch nach dem 91er-Klassiker Bundesliga Manager Pro ging's langsam bergab, die Serie wurde immer komplizierter. **Aktuell:** Die Originaldesigner haben sich inzwischen als Heart-Line selbständig gemacht und produzieren fleißig neue Manager (Kurt, Kicker Manager).




49. Pool of Radiance

Genre: Rollenspiel *Hersteller:* SSI

Stammbaum: Pool of Radiance ('89), Pools of Darkness ('91), Pool of Radiance 2 (ca. 2000)

Inhalt: Die Gemeindeverwaltung von New Phlan bedarf der Dienste von sechs entwicklungsfähigen Fantasyhelden. **Verdienste:** Die erste große AD&D-Computerserie für den PC prägte den Rollenspielmarkt in den frühen 90er Jahren. Regelgerecht schnitzte man sich jedes Partymitglied individuell zusammen und erlebte dann taktisch anspruchsvolle Rundenkämpfe. Die stellten im Vergleich zu den seinerzeit üblichen Primitivprügeleien einen enormen Evolutionssprung dar. Auch die Aufbereitung der reichhaltigen Story war ungewöhnlich. Einzelne Textabsätze mußte man im dicken Handbuch nachschlagen, was ganz nebenbei ein prima Kopierschutz war. **Aktuell:** SSI sitzt derzeit am vielversprechenden Nachfolger.



50. Descent

Genre: 3D-Action *Hersteller:* Interplay

Stammbaum: Descent ('95), Descent 2 ('96), Descent 3 ('99)

Inhalt: Durchgedrehte Roboterbedienstete kosmischer Bergwerksminen werden durch die 360-Grad-Flugkünste eines Gleiterpiloten entschärft. **Verdienste:** In 3D-Shootern hat man meistens festen Boden unter den Füßen, bewegt sich aber nur selten nach oben und unten. Bei Descent ging's auch steuertechnisch dreidimensional zur Sache: Das eigene Miniraumschiff kann man beim Flug durch enge Bergwerkstollen um die eigene Achse drehen und frei durch die Luft schwirren lassen. Die Grafiktechnik begeisterte auch durch ihre dynamischen Lichteffekte. Spielerisch gab es eine neuartige Mischung aus Fluggeballer und Puzzle-Elementen. **Aktuell:** Letzten Sommer wurde die Reihe mit dem schwungvollen Descent 3 fortgesetzt.

Fallout 51.
Rollenspiel, Interplay, 1997
Verdienst: Schwarzhumoriges, Wasteland-inspiriertes Endzeit-Rollenspiel.

Jagged Alliance 52.
Strategie, Sir-Tech, 1995
Verdienst: Spannende Söldnertaktik mit enormer Spieltiefe.

Magic Carpet 53.
3D-Action, Bullfrog, 1994
Verdienste: Technisch wegweisende Teppich-Flugsimulation.

Gunship 2000 54.
Flugsimulation, Microprose, 1992
Verdienste: Der erste realistische (und spielbare) Heli-Simulator.

Worms 55.
Strategie, Team 17, 1995
Verdienste: Wüste Wurmvernichtung plus Schadenfreude-Bonus.

Anstoss 56.
Manager, Ascaron, 1993
Verdienste: Fußballstrategie mit guter Fun-/Komplexitäts-Formel.

Outcast 57.
Action-Adventure, Infogrames, 1999
Verdienste: Knifflig, schön, exotisch – mitsamt einer riesigen 3D-Welt.

Aces of the Pacific 58.
Flugsimulation, Dynamix, 1992
Verdienste: Setzte frühzeitig die Standards für Propellerflieger.

Privateer 59.
Weltraumspiel, Origin, 1993
Verdienste: Wing Commander meets Elite – handeln und schießen.

Heroes of M&M 60.
Strategie, New World Computing, 1995
Verdienste: Entdeckungen und Rundenschlachten im Fantasy-Szenario.

Pro Pinball 61.
Flipper, Empire, 1995
Verdienste: Die realistischste und spaßigste Flipper-Serie.

Battle Isle 2 62.
Strategie, Blue Byte, 1993
Verdienste: Taktisch knifflige, futuristische Rundenschlachten.

Dungeon Master 63.
Rollenspiel, FTL, 1992
Verdienste: Erstes Echtzeit-Rollenspiel, aber späte PC-Umsetzung.

Master of Orion 64.
Strategie, Microprose, 1993
Verdienste: Vielschichtiger Aufbau eines Weltraumimperiums.

Everquest 65.
Online-Rollenspiel, 989 Studios, 1999
Verdienste: Stark suchterregender 3D-Pionier bei Internet-Spielen.

Command HQ 66.
Echtzeit-Strategie, Microprose, 1991
Verdienste: Vordenker von 1990 in Sachen Echtzeitschlachten.

Wizardry 7 67.
Rollenspiel, Sir-Tech, 1992
Verdienst: Bewahrer klassischer Rollenspiel-Tugenden.

Lands of Lore 68.
Rollenspiel, Westwood, 1993
Verdienste: Teil 1 ist ein herrlich unkompliziertes Fun-Rollenspiel.

Leisure Suit Larry 5 69.
Adventure, Sierra, 1993
Verdienste: Schlüpfriger Humor, solide Puzzles, superber Antiheld.

Longbow 70.
Flugsimulation, Jane's, 1996
Verdienste: Schöner Highend-Heli mit dynamischer Kampagne.

Little Big Adventure 71.
Action-Adventure, Adeline, 1994
Verdienste: Phantasievoller, grafisch innovativer Genremix.

SWOTL 72.
Flugsimulation, LucasArts, 1991
Verdienste: Packende Propeller-Flugaction mit toller Kampagne.

X-Com 73.
Strategie, Microprose, 1994
Verdienste: Alienbekämpfung rundenweise plus Basisausbau.

The 7th Guest 74.
Adventure, Trilobyte, 1993
Verdienste: Spielerisch dürftig, aber wegweisende Rendertechnik.

Syndicate 75.
Echtzeit-Strategie, Bullfrog, 1993
Verdienste: Düstere Spielwelt, ungewöhnliche Agentensteuerung.

Betrayal at Krondor 76.
Rollenspiel, Dynamix, 1993
Verdienste: Stimmige Buchumsetzung mit feinem Kampfsystem.

NBA Live 77.
Sportspiel, EA Sports, 1994
Verdienste: Atemberaubend realistische Basketball-Action.

Unreal 78.
3D-Action, Epic Megagames, 1998
Verdienste: Spannender SF-Shooter mit bedeutender Grafikengine.

Anstoß 79.
Manager, Ascon, 1993
Verdienste: Erster Fußball-Manager mit ansehnlichen Spielszenen.

Total Annihilation 80.
Echtzeit-Strategie, Cavedog, 1997
Verdienste: Gewaltige Massenschlachten dank Einheiten-Vielfalt.

Might&Magic 3 81.
Rollenspiel, New World, 1991
Verdienste: Gehaltvoller Fantasy-Opa mit gelungenem Comeback.

Theme Park 82.
Aufbauspiel, Bullfrog, 1994
Verdienste: Charmanter, fesselnder Rummelplatz-Simulator.

Interstate '76 83.
Simulation, Activision, 1997
Verdienste: Schräge Fahrsimulation mit supercoolem 70er-Styling.

Incubation 84.
Strategie, Blue Byte, 1997
Verdienste: Nervenzerfetzende Rundentaktik samt 3D-Engine.

Indy Car Racing 85.
Rennspiel, Papyrus, 1993
Verdienste: Physikalisch ambitionierte Rennzirkus-Simulation.

Uprising 86.
Actionspiel, 3DO, 1997
Verdienste: SF-Panzeraction mit innovativen taktischen Elementen.

Grim Fandango 87.
Adventure, LucasArts, 1998
Verdienste: Künstlerisch wertvoll durch originelles Styling.

Legend of Kyrandia 88.
Adventure, Westwood, 1992
Verdienste: Humor- und gehaltvoll; toller »guter« Bösewicht Malcolm.

Full Throttle 89.
Adventure, LucasArts, 1993
Verdienste: Cooler Biker-Held sorgt für dichte Highway-Atmosphäre.

Simon the Sorcerer 90.
Adventure, Adventure Soft, 1993
Verdienste: Das witzigste Nicht-LucasArts-Abenteuerspiel.

Colin McRae Rally 91.
Rennspiel, Code Masters, 1998
Verdienste: Rassiges Rallye-Spielgefühl und hohe Dauermotivation.

Red Baron 92.
Flugsimulation, Dynamix, 1991
Verdienste: Packende Luftkämpfe in der klassischen 91er-Version.

Crusader 93.
Action-Adventure, Origin, 1995
Verdienste: SF-Action für Denker, brachte Iso-Grafik wieder in Mode.

King's Quest 5 94.
Adventure, Sierra, 1990
Verdienste: Die älteste Grafikadventure-Serie mit zig Nachahmern.

Strike Commander 95.
Flugsimulation, Origin, 1993
Verdienste: Legendärer Präsentationsprotz & Ressourcen-Fresser.

Virtua Fighter 96.
Action, Sega, 1996
Verdienste: Einsames Niveau-Highlight bei den Prügelspielen.

Flight Unlimited 97.
Flugsimulation, Looking Glass, 1997
Verdienste: Der zivile Schönling bot erstmals Satellitenbild-Terrain.

Homeworld 98.
Echtzeit-Strategie, Sierra, 1999
Verdienste: Völlig dreidimensionale Weltraum-Strategie im Edellook.

Deer Hunter 99.
Jagd-Simulator, Wizard Works, 1997
Verdienste: Trashiges Bambi-Töten begeisterte in den USA Millionen.

Bioforge 100.
Action-Adventure, Origin, 1995
Verdienste: Kühne Genre-Verschmelzung mit 3D-Spielfiguren.

Solitaire außer Konkurrenz
Kartenspiel, Microsoft, 1992
Verdienste: Als Windows-Beilage das meistverbreitete PC-Spiel.

Beben und beben lassen

Quake 3 Arena

Mit revolutionärer Bot-KI, perfekter Grafik und rasanter Action will id Software neue Maßstäbe bei den Ego-Shootern setzen. Wir waren für Sie vor Ort in Dallas und haben Q3 ausführlich probegespielt.

Inhalt

Facts

- 26 Deathmatch-Levels
- 5 Capture-the-flag-Levels
- 20 Kämpfer, aus 71 Texturen bestehend
- 9 Waffen

Mesquite, Texas: Ein schwarzes Gebäude lauert in der Landschaft, vor dem Eingang pfeift der Wüstenwind. Der GameStar-Reporter verspürt ein Zittern in den Knien, während er in die Halle tritt und den Aufzug ruft. Hier soll das unsagbar Böse wohnen, der Schrecken deutscher Moralapostel! Knarzend steigt der Lift nach oben. Da öffnet sich die Tür, unser Gesandter holt tief Luft – und stößt sie erleichtert wieder aus: Die »Christliche Beratungsgesellschaft von Texas« hat ihr Hauptquartier im vierten Stock des diabolischen Baus. Doch unser Redakteur ist zu langsam, der Lift ruckt weiter, die Türen öffnen sich in Etage 6: »Mit mir ist's aus«, denkt sich die verlorene Seele. Vor ihm ist ein Schild auf eine billige Holztür genagelt: »666 – id Software«.

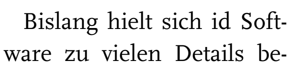
Action im Alleingang

Trotz der satanischen Adresse: GameStar-Redakteur Peter Steinlechner hat den Besuch bei id Software heil überstanden, statt um Teufeleien kümmert die Spieleschmiede sich lieber um 3D-Actionspiele. Und sobald es am PC um fauchende Raketen und effektvolle Lasersalven geht, gehören die id'ler zu den ganz Großen. Die Firma hat das Genre der Ego-Shooter quasi im Alleingang erfunden und fortentwickelt, den Beschleuniger-Chips zum Durchbruch verholfen und fast nebenbei das Spiel per Internet zum unverzichtbaren Bestandteil jedes zünftigen PC-Actionvergnügens gemacht.

Jetzt steht der nächste 3D-Knaller vor der Tür: **Quake 3 Arena**. Ohne Story, aber mit voller Konzentration auf heiße Wettkämpfe in Kampfarenen – sowohl gegen computergesteuerte Bots wie gegen menschliche Mitstreiter. Für Kultprogrammierer John Carmack ist es aber auch ein neuer Anfang. Erstmals geht es ihm nicht nur um High-end-Grafik, sondern auch um weniger sichtbare Dinge wie KI und Netzwerkcode.

Bislang hielt sich id Software zu vielen Details be-




Das Kampfhuhn gehört zu den langsamsten, aber stabilsten KI-Antagonisten.


Auf Demo-CD: exklusives GameStar-Duell-Video


Attacke! In den komplex aufgebauten 3D-Welten lohnt sich auch mal ein Angriff aus einer dunklen Ecke – hier mit der Lightning-Kanone.

deckt, vor allem was den Solomodus betrifft. GameStar war für Sie vor Ort und enthüllt, woran die Entwickler seit gut 18 Monaten hinter den Kulissen gearbeitet haben. Wir haben uns bei id Software an die Rechner gesetzt und die erste voll lauffähige Beta-Version von Quake 3 Arena unter die Tasten genommen. Mit den Entwicklern konnten wir im Netzwerk spielen und uns dann über Grafik-Engines, den Solomodus und die KI-Gegner unterhalten. Chef-Leveldesigner Tim Willits weihte uns schließlich in die speziellen Geheimnisse der id-Baukunst ein.

Leucht-Levels

Schluß mit Braungrau – im fertigen Spiel geht es größtenteils sehr bunt zu; deutlich bunter übrigens, als die im Internet veröffentlichten Probe-Maps es zeigen. Es gibt die drei Basis-Szenarios Gothic, Weltall und Hightech. Die Spieler kämpfen in gewaltigen, fein verzierten Kathedralen, toben sich zwischen giftgrünen Gewässern aus, legen sich in rotnebeligen Gemäuern mit Feinden an und agieren über unendlichen Tiefen. In einigen Levels bewegen sich Dutzende von Plattformen, dann sind sowohl Geschick am Abzug als auch perfektes Timing beim Sprung zur Superwaffe gefragt. Eine Neuerung sind die Jump-pads: Diese Sprungfelder katapultieren Sie mit Höchstgeschwindigkeit durch halbe Levels oder schleudern Sie zu Scharfschützen-Terrassen in der Höhe. Einsteiger lassen sich auf Wunsch von einem Tutor-Bot an die Hand nehmen und in die Geheimnisse des Levels einweisen. Der freundliche Geselle erklärt dann per Sprachausgabe, wo die besten Schießprügel sind und welches Extra wo liegt.

Kampf an die Spitze

Als Solist ballern Sie sich durch den Tournament-Modus. Diese Kampagne besteht aus sechs Abschnitten mit jeweils vier Levels, die Sie in beliebiger Reihenfolge und bei jedem Schwierigkeitsgrad absolvieren können. Jeder Abschnitt ist ein bißchen schwieriger als der vorige. Anfangs werden Sie es nur mit einzelnen Gegnern in übersichtlichen Levels zu tun haben. Einsteiger sollen dort, direkt vor Ort, wichtige Lektionen fürs Überleben lernen. Beispielsweise ist gleich der erste Test fast nur zu schaffen, indem man sich die einzige Superrüstung schnappt. Später geht's aufwendiger zu: Sie müssen sich in teils komplexen Gebieten gegen mehrere Kontrahenten an die Spitze schießen. id Software teilt die 31 Levels in drei Kategorien ein: Zum einen die klassischen Deathmatch-Arenen, für mindestens drei Spieler oder mehr.


Selbst das Extra Quad-Damage hilft hier nicht weiter.

Bot #1: Hunter

Besonderheit: Stolz demonstriert die fesche Amazone, daß auch die Spielfiguren über runde (oder genauer gesagt: pralle) Oberflächen verfügen können.

Lieblingswaffe: Lightning-Kanone

Kampftaktik: Benutzt mit Vorliebe Teleporter zur Deckung, indem sie einen Schuß abgibt, sofort verschwindet, wiederkommt – und das solange wie nötig wiederholt.

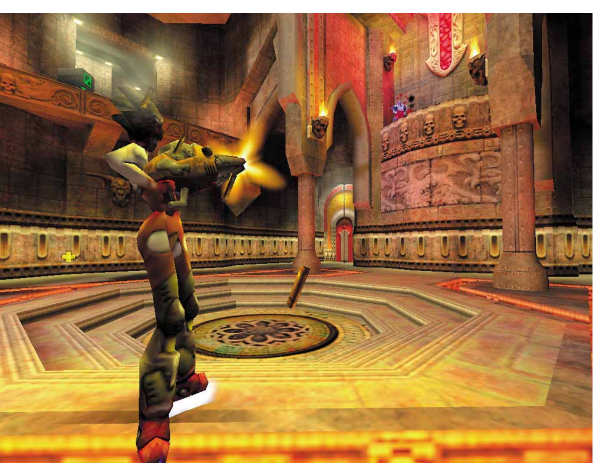

Tolle Atmosphäre und geniale Animationen – jeder der Recken (hier: die Hoverblade-Kriegerin) hat seine eigenen Bewegungsmuster.

Dann die etwas kleineren Kampfstätten für Duelle zwischen zwei Kampfhähnen – wer mag, kann da freilich auch mit mehr Teilnehmern rein. Und fünf Capture-the-flag-Karten gibt's zusätzlich.

Auge in Auge

Im Solomodus treffen Sie auf ebenso gutgerüstete wie schwerbewaffnete Gegenspieler. Insgesamt bietet das Programm 20 Helden-Drahtgittermodelle, auf die 71 verschiedene Bitmap-Häute gelegt werden. Ein Großteil sind handelsübliche Soldaten in unterschiedlichen Größen- und Gewichtsklassen, dazu kommen ein paar Geschöpfe Marke »extraseltsam«. Das ungewöhnlichste heißt Orbb und tapst als riesiges Auge auf dürren Beinchen durch die Levels. Es gibt ein Stahlhuhn und diverse Aliens, eine Figur ist unter einem Kapuzenumhang fast nicht zu erkennen. Die Helden aus id's Vorgängerprogrammen treten an, und ein paar halbnackte Amazonen sind ebenfalls im Angebot. Alle Gegner sind liebevoll animiert: Ein Skater schwebt mit flüssigen Links-Rechts-Bewegungen auf seinem Hoverboard durch die bleiverseuchte Luft, das Cyborg-Huhn läuft beinahe wie ein echtes Federvieh. Allgemein sehen die butterweichen Bewegungen der Aliens und Krieger sehr natürlich


Ein alter Bekannter tritt diesmal grinsend gegen Sie an.


Schöne Architektur in der gothisch angehauchten Kathedrale.

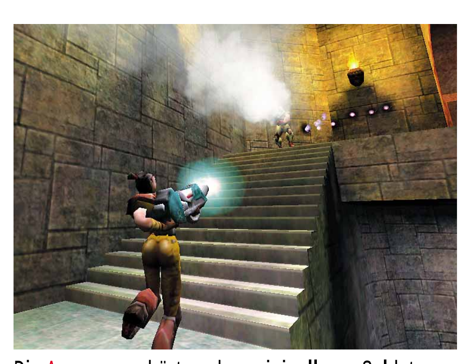
aus. Übrigens gibt's für jeden Pixelfeind drei Arten des »Ablebens«. Einige der Adversarien sind mit schicken Glitzer- und Lichteffekten auf der virtuellen Epidermis ausgestattet. Da scheint durch eine Figur Strom zu fließen, oder eine Art Neonröhre blinkt als kunterbunter Knochen unter der Gitterhaut.

Skelett statt Polygonen

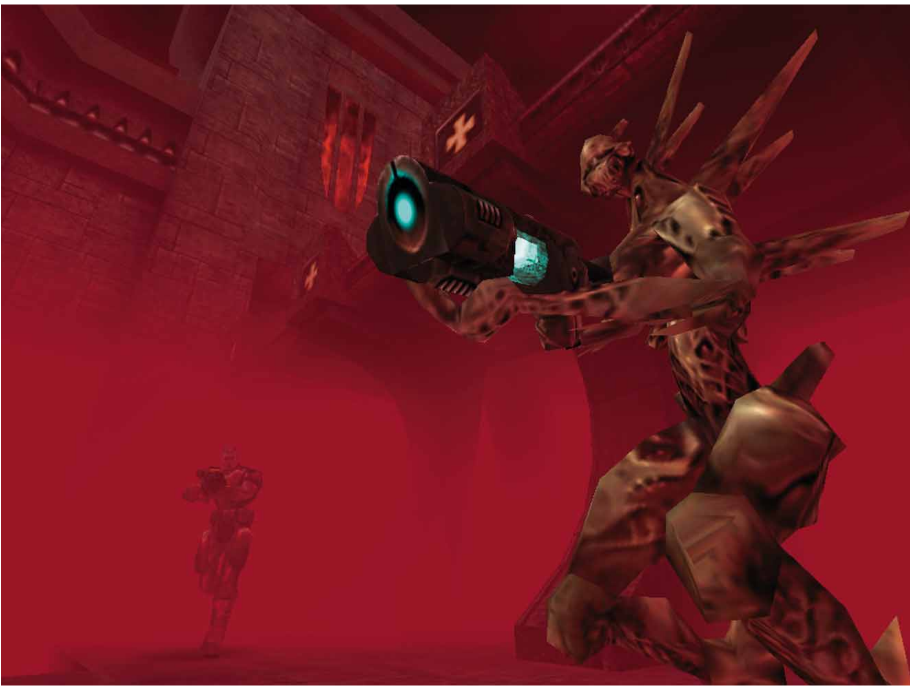
Chef-Programmierer John Carmack hat erst kürzlich das Animationssystem von der veralteten Vollpolygon- zur angesagten Skeletal-Animation (**Half-Life**) umgestellt. Das bringt optisch in **Quake 3** keinerlei Vorteile, weil die bereits fertigen Daten einfach konvertiert wurden. Immerhin sollen die Figuren so nur ein Drittel des vorher nötigen RAM-Platzes belegen, aber kaum höhere Anforderungen an den Hauptprozessor stellen. Und für künftige Engine-Lizenznehmer wird es einfacher, noch aufwendigere Bewegungsabläufe zu basteln. Die **Quake 3**-Kreaturen bestehen aus jeweils 800 bis 1.000 Polygonen und unterscheiden sich in Größe und Breite. Trotzdem sind alle gleich schwierig zu bekämpfen, die unsichtbare Trefferzone um sie herum hat immer dieselben Ausmaße. Es spielt nur eine kleine Rolle, ob Sie den Gegner an den Füßen, am Torso oder gar am Kopf erwischen – besonders deutlich sind die Auswirkungen nicht.

Geniale Gegner

Jeder der computergesteuerten Recken kämpft anders, das Verhalten ist stets glaubwürdig. In unserem Probespiel versteckte sich ein schwarzer Soldat tatsächlich im Schatten und griff fast ausschließlich aus dem Dunkel heraus an. Einem riesigen Stahlkrieger waren derartige Feinheiten der 3D-Kriegsführung gleichgültig, er stellte sich in die Levelmitte und beschoß uns einfach mit einer Rakete nach der anderen – andererseits tat er sich schwer, unseren Projektilen auszuweichen. Die fesche Dame auf den Gleiter-Blades umkreiste uns ständig, wurde aber durch wenige Treffer zuverlässig aus der Bahn geworfen und war dann schnell besiegt. Die **Quake 3**-Bots kennen komplexe Taktiken: Eine Amazone sprang durch



Die Amazone gehört zu den originelleren Soldaten.



Nichts als Nebel, und mitten drin stecken Sie und sollen sich anhand von Geräuschen orientieren.

Bot #2: Sarge

Besonderheit: Der knurrige Krieger mit Zigarre im Mundwinkel ist als voreingestellter Charakter inoffiziell die Hauptfigur in Quake 3 Arena.

Lieblingswaffe: Raketenwerfer

Kampftaktik: Überlegen-ruhig, greift bevorzugt aus mittlerer Distanz mit dem Raketenwerfer an; bewegt sich vergleichsweise wenig.


Beim Blick nach oben dreht sich der Augapfel des bizarren Geschöpfes.

einen Teleporter, schoß einmal auf uns, verschwand dann gleich wieder und wiederholte das so lange, bis sie dem überraschten GameStar-Redakteur den Garaus gemacht hatte. Auch andere fortgeschrittene Tricks beherrschen die Bots – sogar den Rocketjump, mit dem sich bislang nur menschliche Spieler dank Raketenrückstoß auf sonst gar nicht zugängliche Höhen emporschossen. Obwohl **Quake 3** nur wenige Capture-the-flag-Karten bieten wird, können die künstlichen Krieger auch dort mitspielen. Übrigens lassen sich in Online-Partien, ähnlich wie in **Unreal Tournament**, jederzeit Bots gegen menschliche Mitstreiter austauschen. Der neue Spieler beginnt natürlich mit null Frags.

Fuzzy-Logisch

Das Verhalten der KI-Biester wird hinter den Kulissen durch 47 Einstellungen bestimmt. Jeweils eine davon definiert die Effizienz mit den neun Waffen. Wenn beispielsweise ein Alien einen niedrigen Wert für die Plasmagun hat, trifft er damit schlecht und wählt rasch einen anderen Schießprügel. Außerdem können die De-


Duell mit den beiden Präzisionswaffen, den zielgenauen Lightning- und Plasmaguns.



Bot #3: Orbb

Besonderheit: Optisch das ungewöhnlichste Modell, das sich mit seltsam-watscheligen Animationen bewegt.

Lieblingswaffe: Plasma-Kanone

Kampftaktik: Feuert gerne einen Schuß ab und verschwindet dann sofort hinter der nächsten Ecke. Hat als »wandelndes Auge« eine Vorliebe für Präzisionswaffen.

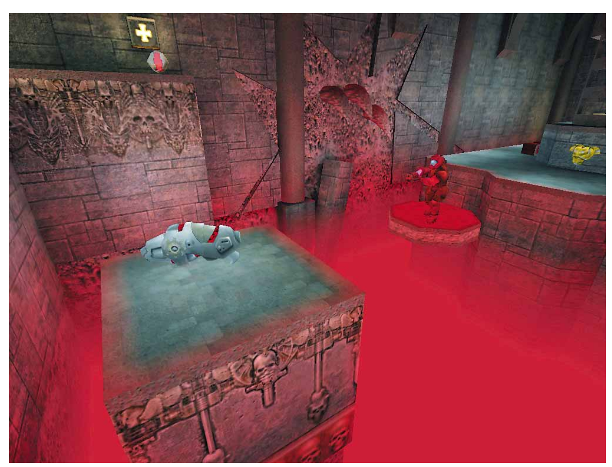
signer bei id bestimmen, wie gut ein Bot den Rocketjump beherrscht, wie schnell er läuft oder wie flink er Geschossen ausweicht. Sogar einen Wert für Aggressivität gibt's. Wenn der hoch ist, stürzt sich der Bot sofort auf Sie. Mit Null-Aggression dagegen dreht er Ihnen bei Sichtkontakt den Rücken zu und flieht – eine derartige Gegnerin ist auch im Solomodus enthalten.

»Unsere KI funktioniert nach ganz anderen Prinzipien als die von **Unreal Tournament**«, sagt Programmierer John Cash. »Die Bots dort folgen sogenannten Nodes, also festgelegten Wegpunkten im Level, und drehen dabei immer wieder die gleiche Runde.« In **Quake 3 Arena** soll das anders laufen. »Unsere Kämpfer teilen jeden Level in vier Gebiete auf und ermitteln dann, welches die beste Verbindung zwischen diesen Arealen ist. Außerdem benutzen wir ein paar Prinzipien der Fuzzy Logic, was zu unerwartetem und damit glaubwürdigerem Verhalten führt.« Den computergesteuerten Akteuren können Sie per Tastatur Kommandos erteilen. Cash betont, daß sie dank Parser Befehle wie »Defend Base« im Capture-the-flag-Modus tatsächlich »verstehen«; im Programm soll eine Datenbank mit gut 80.000 Wörtern eingebaut sein – was übertrieben scheint.


Kopf, Torso und auch Beine der Kämpferfiguren können sich völlig unabhängig voneinander bewegen.

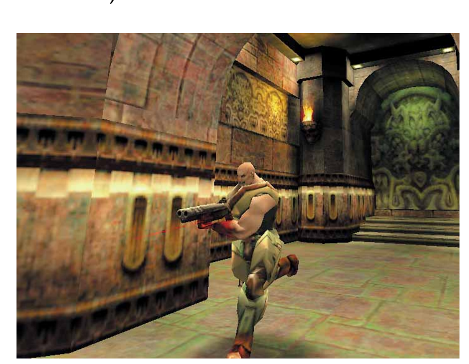
Spartanische Kampfgeräte

Eher schlicht wird sich das Waffenarsenal präsentieren. Wer bereits einen id-Shooter gespielt hat, kennt den Großteil der neun Schießprügel. Schrotflinte, Raketenwerfer oder Granatwerfer unterscheiden sich durch nichts von den bereits bekannten Titeln. Das einzige ungewöhnlichere Kampfgerät heißt BFG, ist letztlich aber auch nichts weiter als eine schick animierte, besonders effektive Energiewumme mit breitem, grünem Schuß.


Noch ein Sprung, dann gehört die Superwaffe BFG dem Doom-Marine.

Deutsche Version

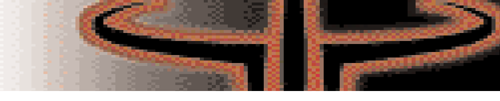
Quake 3 Arena befindet sich derzeit in der Beta-Phase. Die Grafik-Engine, alle Figuren und deren KI waren bei unserem Besuch bereits so gut wie fertig. Gebastelt wird noch am Leveldesign und an den Menüs, außerdem wird fleißig nach Fehlern gefahndet. Wenn alles klappt, will id noch vor Jahresende '99 fertig sein – eine Einschätzung, die wir für realistisch halten. Wohl aufgrund der starken Vorbehalte, die es in den USA seit dem Littleton-Masaker gegen Gewaltdarstellung in Spielen gibt, ist id eingeschwenkt: **Quake 3** soll als erstes id-Spiel einen entschärften, per Paßwort schützbaren Modus enthalten, in dem kein Blut fließt. Höchstwahrscheinlich erscheint **Quake 3** hierzulande im Januar 2000 nur in dieser Variante. Die soll sich dann auch nicht durch einen Patch oder ein Internet-Update »aufrüsten« lassen. Menü und Sprachausgabe werden nicht lokalisiert. PS


Die Wände sind mit detaillierten Texturen beklebt.

Quake 3 Arena

Genre:	3D-Action	Hersteller:	id Software
Termin:	Dezember '99	Dts. Version:	Januar 2000

Peter Steinlechner: »Wow: Die Künstliche Intelligenz von Quake 3 Arena stellt tatsächlich alles in den Schatten, was ich bislang in 3D-Welten erlebt habe. Toll ist auch das Gegner- und Leveldesign. Ein bißchen enttäuscht bin ich nur, daß die Waffen zuwenig Neues bieten und es keine Echtwelt-Szenarien gibt.«



Detailliert, rund, bewegt

id's Technik-Tricks

Damit Quake 3 auch auf langsameren Computern flüssig läuft, greift id tief in die Grafik-Trickkiste – wir stellen die wichtigsten Kunstgriffe vor.

Level-of-Detail

Damit das Bild selbst bei Riesenmengen gleichzeitig dargestellter Kämpfer nicht allzusehr ins Stocken gerät, verringert eine Technik namens Level-of-Detail automatisch die Anzahl dargestellter Polygone. Aus 800 bis 1.000 Polygonen werden dann in zwei Stufen erst um die 600 und anschließend etwa 400, die Waffen werden nur noch als schlichte Blöcke dargestellt. Das entlastet den Hauptprozessor sowie die Grafikkarte deutlich. Außerdem wird in Quake 3 jede Figur ab einem gewissen Mindestabstand zu Ihnen weniger schön gezeigt; wer einen besonders fixen Computer besitzt, kann den Level-of-Detail deaktivieren und sieht seine Gegenspieler dann immer in Bestform.

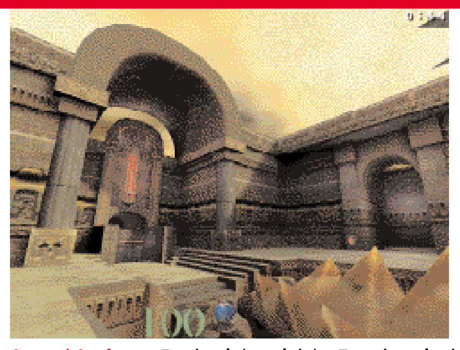


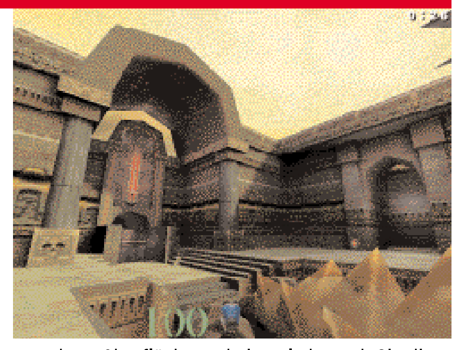


Level-of-Detail: Von etwa 900 Polygonen wird umgeschaltet auf zunächst um die 600, danach auf nur noch rund 400. Hauptprozessor und Grafikkarte werden so weniger gequält, das Spiel ruckelt kaum.

Curved Surfaces

Quake 3 Arena wird das erste 3D-Actionspiel sein, das Objekte oder Wände mit runden Oberflächen darstellen kann – eben den Curved Surfaces. Diese aufwendige Technik schluckt aber ordentlich Prozessorpower. Deshalb läßt sich der schöne Grafikeffekt einfach abschalten – aus einem Torbogen wird dann ein Tor-Eck. Die Rundungen betreffen übrigens nur die sichtbaren Texturen: Hinter einer sanft gerundeten Wand sind immer herkömmliche Polygone, die sich um die Kollisionsabfrage kümmern.



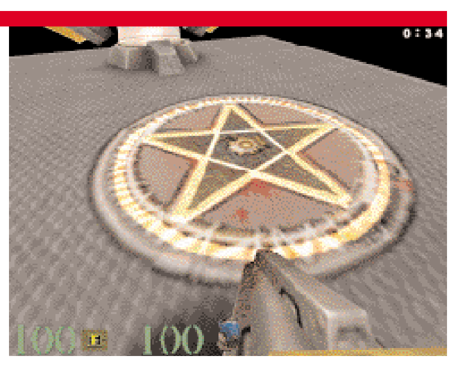


Curved Surfaces: Zweimal das gleiche Tor, einmal mit gerundeter Oberfläche und einmal ohne; ob Sie die schönere Variante wollen, bestimmen Sie manuell in den Grafikoptionen von Quake 3 Arena.

Animated Textures

Mit einem simplen Trick sorgen die id'ler für spektakuläre Grafikeffekte: den sogenannten Animated Textures. Diese bewegten Wand- oder Körperverkleidungen laufen über den T-Buffer und belasten den Rechner nur geringfügig. In den späteren Levels von Quake 3 gibt es einige riesige Objekte, etwa ein menschliches Gesicht, dessen Haut sich dank dieser Technik ständig verändert. Besonders eindrucksvoll wirkt es, wenn unter einer durchsichtigen Textur gleich noch eine animierte liegt. PS





Animated Textures: Bewegte Wand-, Boden- oder Körperverkleidungen sorgen für tolle Grafik und Levels, in denen sich scheinbar ständig etwas tut – ohne daß Ihr Rechner dafür allzusehr arbeiten muß.



In 10 Schritten zum perfekten Level

id packt aus

GameStar hat dem obersten id-Leveldesigner über die Schulter geguckt und verrät, wie die Texaner ihre genialen Deathmatch-Levels basteln.



Tim Willits (28), der oberste Leveldesigner, entwirft die Quake-3-Karten mit dem id-Editor, bei dem er gleichzeitig den Grundriß und eine 3D-Ansicht sieht.

Vielleicht kennen Sie das: Da gibt's einen Level in Ihrem Lieblings-3D-Actionspiel, den Sie schon auswendig kennen – und den Sie trotzdem um nichts in der Welt von Ihrer Festplatte verbannen möchten. Manche Levels »funktionieren« einfach, während andere mit viel Aufwand gebaut wurden, aber trotzdem keinen Spaß machen. Die Levels von id gehören auffallend oft zur ersten Kategorie.

GameStar ließ sich von Chef-Leveldesigner Tim Willits zeigen, wie die Texaner beim Kartendesign vorgehen. Willits ist seit '96 bei id und hat bereits für das erste Quake Levels gebastelt. Nachdem sein Vorgänger John Romero sich mit Ion Storm selbständig gemacht hatte, übernahm Willits dessen Position; sein erstes Projekt als oberster id-Baumeister war Quake 2. Gemeinsam mit Willits sind wir am Rechner die zehn Schritte durchgegangen, die nötig sind, damit aus einer riesigen Menge an Bits und Bytes eine virtuelle Welt wird. Wir verraten Ihnen, was eine gute id-Kampfarena auszeichnet und mit welchen Tricks und Kniffen Freizeit-Bastler selbst bessere Karten bauen können.

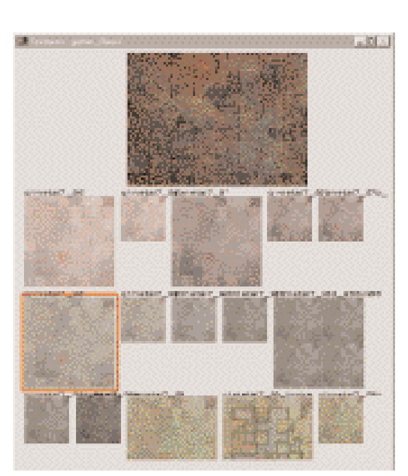
Hochleistung für id-Levels

Tim Willits arbeitet nicht an einem normalen PC, sondern an einer Workstation von Silicon Graphics mit 16 Prozessoren. Darauf dauert es etwa 15 Minuten, die 3D-Daten des Editors in die Binärstruktur des Levels umzurechnen – auf einem Top-PC müßte Willits 15mal so lange warten. Die SGI steht bei id in der Besenkammer, sein Breitbild-Monitor ist über ein Netzwerk mit dem schwarzen Monster-Rechner verbunden.



Schritt 1: Vorbereitung

»Die eigentliche Arbeit beginnt lange, bevor ich anfange«, sagt Willits. Während der Konzeptphase muß das Team festlegen, in welcher



Schritt 1: Eine Auswahl der Basis-Texturen für Quake 3; ein Klick auf das gewünschte Muster legt es über die markierten Polygone.

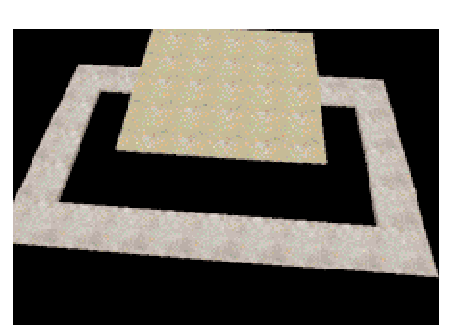
Art von Szenario das Spiel stattfindet. »Bei Quake 3 haben wir uns entschieden, drei grundsätzliche Arten von Level-Umgebungen zu entwickeln. Gothic, Weltall und die düsteren Hightech-Welten«, erzählt Willits. »Dann haben Adrian Carmack und Cevin Kloud ein paar Basis-Texturen gezeichnet. So erkenne ich gleich beim Bauen, wie der fertige Level aussehen wird.« Von Umgebungen, die sich an echte Vorbilder anlehnen, hält Willits wenig: »Wir stehen bei id Software nicht auf so was – warum sollte man in einem Supermarkt kämpfen, wenn man täglich in einem einkaufen muß?«

Schritt 2: Level-Konzept

»Ich fange keinen Level an, ohne ungefähr zu wissen, wie er mal aussehen soll«, verrät Tim Willits. »Mache ich eine große Arena, in der sich alle in der Mitte treffen – oder einen dezentralen Level mit mehreren Orten, an denen die Spieler sich begegnen? Welche Farbgebung und welches Szenario passen dazu? Große Kampfarenen im Gothik-Stil sehen zum Beispiel nicht so gut aus, deshalb nutzen wir dafür meist die anderen Umgebungen.« Willits zeigt uns ein paar wirre Bleistiftzeichnungen. »Erst mal skizziere ich ein paar Elemente und frage die anderen nach ihrer Meinung. Und nachdem wir Ideen ausgetauscht und gesammelt haben, geht es richtig los.«

Schritt 3: Grundriß

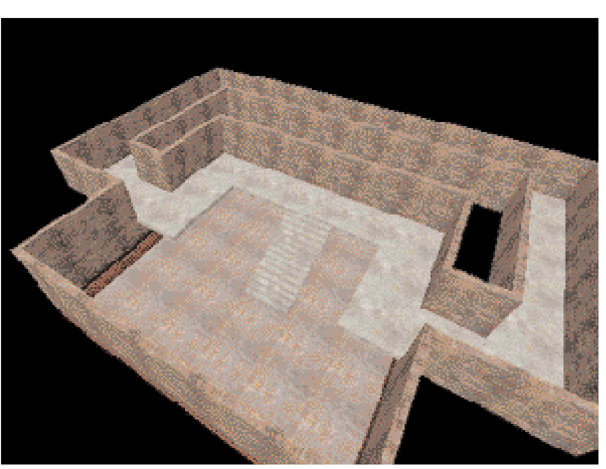
Mit wenigen Mausklicks konstruiert Willits im Level-Editor den Boden des neuen Wunderwerks. »Wenn ich mich hier vertue, kann ich den Level später wegwerfen«, sagt er. »Schon vom Start weg muß alles stimmen: von der Größe bis zur spielerischen Ausrichtung. Die Größe lernt man nur durch Erfahrung. Spielerisch sollte jeder Level etwas Neues bieten. Bei mir muß jede Karte ein oder zwei Stellen haben, zu denen alle Spieler hinwollen. Entweder, weil da eine besonders starke Waffe oder eine Rüstung liegt, oder weil man von dort aus seine Gegner unter Beschuß nehmen kann.«



Schritt 3: Im 3D-Fenster seines Editors sieht Willits sofort, was er als Grundriß zeichnet.

Schritt 4: Mauern

Jetzt entstehen im Editor die Wände. Zuerst legt Willits die äußeren Mauern des Levels fest und arbeitet sich dann immer weiter in die Mitte vor. »Wir bei id Software sind konservativ, was zum Beispiel die Proportionen angeht. Ein Gang im Level sollte etwa so breit sein wie ein Gang in der echten Welt. Diese ganzen abstrusen Karten funktionieren nicht, die Leute fühlen sich da nicht wohl.« Per Maus weist Willits zuerst allen Wänden die gleiche Textur zu, wählt dann für bestimmte Gebiete eine etwas hellere und aufwendigere Tapete aus. »Das soll dem Spieler – ohne daß er es merkt – andeuten, daß dies ein guter Platz ist, um beispielsweise Waffen zu finden.«



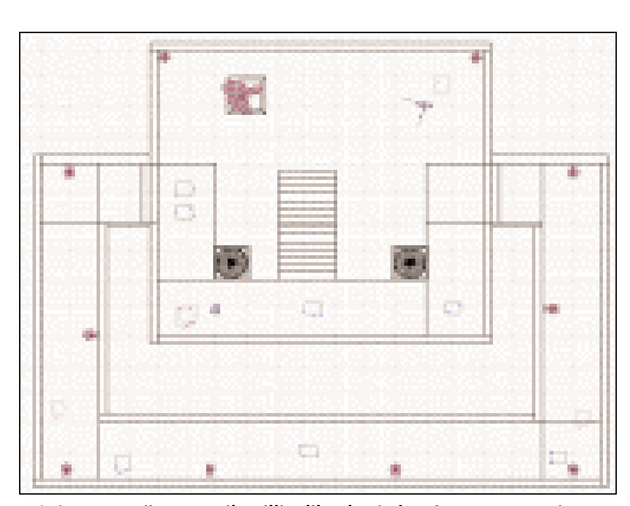
Schritt 4: Erst die Außenwände, dann arbeitet Tim sich in die Mitte vor.

Schritt 5: Dekoration

»Nur kahle Mauern sind langweilig, deshalb wird der Level als nächstes dekoriert.« Aus einem Verzeichnis mit vorgefertigten Statuen kopiert Willits eine 3D-Plastik – ein Denkmal von einem der Arena-Krieger – und stellt sie mitten in den Level. »Die Dinger haben ziemlich viele Polygone, da muß ich später unbedingt austesten, ob das die Darstellung auf schwächeren Rechnern nicht zu sehr ausbremst.« Auch ein paar der berühmten id-Stierschädel plaziert Willits noch schnell – »Schließlich sind wir hier in Texas.«

Schritt 6: Es werde Licht

Einer der aufwendigsten Schritte im Leveldesign ist die Beleuchtung. »Man muß sich jedesmal zwingen, nicht zuviel Licht zu benutzen«, verrät



Schritt 5: Im Editor verteilt Willits lila Platzhalter für Statuen und sonstige Dekorationsgegenstände, die den Level schöner machen.



Schritt 6: Die blauen Kisten (links und hinten) sind nur im Editor zu sehen und dienen als Platzhalter – im Spiel werden dort etwas stärkere Lichtquellen auftauchen.

Willits, »aber die meisten 3D-Bauten wirken erst glaubwürdig, wenn es schön schummrig ist.« Licht bedeutet in einem Programm wie Quake 3 nicht nur Fackeln oder Lampen, sondern auch eine Art natürliche Helligkeit, die überall unterschiedlich stark vorhanden ist. An einem etwas gefährlicheren Abhang erhöht Willits die Lichtstärke ganz leicht – »Sieht man zwar kaum, aber vielleicht rennt der eine oder andere Spieler trotzdem vorsichtiger hierhin und bleibt am Leben.«

Schritt 7: Waffen und Extras

Entscheidend für die Spielbalance ist, wo Waffen, Rüstungen und Extras liegen. »Wir achten bei id seit jeher sehr darauf, ausbalancierte Levels zu bauen«, sagt Willits. »Wenn es einen Raketenwerfer gibt, dann findest du mindestens noch eine andere starke Waffe.« Außerdem kann man mit der Wahl der Schießprügel auch die Spielgeschwindigkeit beeinflussen. »Wenn sich einer der Levels zu schnell spielt, etwa weil es viele gerade Gänge gibt, dann muß ich da nicht auch noch die effektivsten Waffen drin unterbringen – obwohl das kurzfristig ganz bestimmt sehr viel Spaß machen würde.«

Schritt 8: Deckel drauf

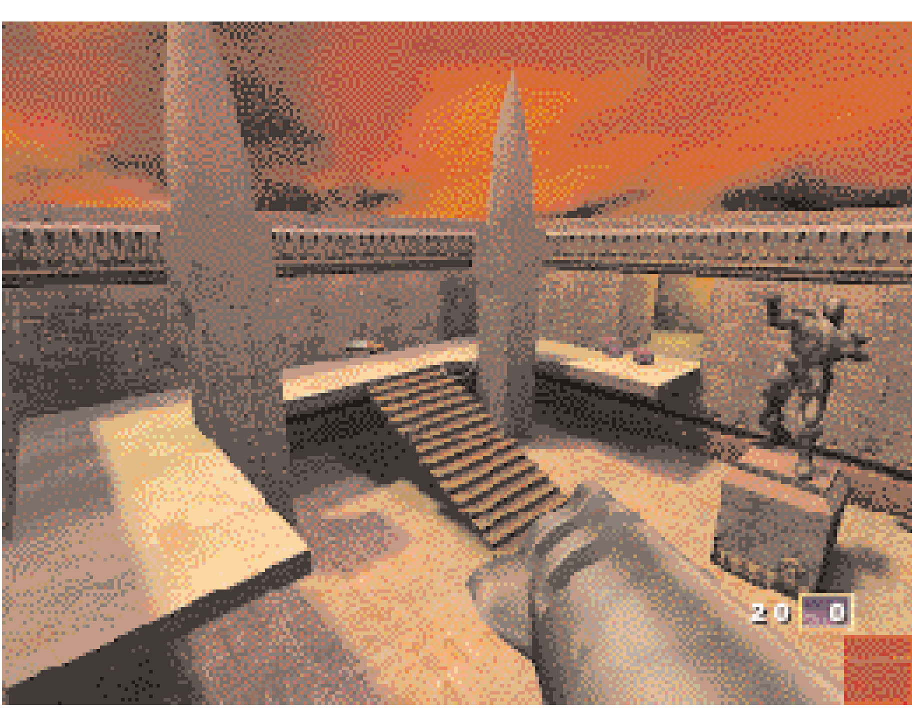
Dem frisch entworfenen Level fehlt noch eine Decke. »Tja, sehr viele Möglichkeiten gibt's da nicht. Entweder sie ist fest oder es gibt einfach offenen Himmel – aber besonders attraktiv ist beides nicht. In Quake 3 haben wir überall, wo es nur möglich war, oben interessante Strukturen angebracht. Ein schön geformtes Gitter oder ähnliches.« Anschließend muß Willits noch prüfen, ob der Level komplett geschlossen ist – »einfach aus technischen Gründen. Man müßte ihn rein theoretisch unter Wasser halten können, ohne daß es innen naß wird.«

Schritt 9: Sonderwünsche

Der Level ist vorläufig fertig, wird aber noch weiter verfeinert. Willits markiert ein paar Stellen, an denen er schönere Texturen haben möchte. Darum kümmert sich später die Grafikabteilung. Die tauscht dann die Standard-Statuen noch gegen eigens angefertigte Denkmäler oder ähnliches aus. »In einigen Levels muß zu diesem Zeitpunkt ein Programmierer ran und den Code für spezielle Vorgänge schreiben, etwa für einen Aufzug oder eine Plattform, die rauf und runter fährt. Manchmal mache ich das aber auch einfach selbst.«

Schritt 10: Ballern, ballern, ballern

Jetzt kommt der zeitraubendste Teil von Willits' Arbeit – aber auch der spaßigste. Gemeinsam mit den anderen Mitarbeitern wird jeder Level in tage- und wochenlangen Sessions ausgetestet. Dabei kommt es vor allem auf die Spielbarkeit an. »Ich habe schon aufwendige Gemäuer gebaut, die zwar toll aussahen, aber einfach keinen Spaß gemacht haben. Dann muß man sagen können: weg damit!« Auch viel technischer Feinschliff ist noch nötig. »Beispielsweise haben die Bots in ganz seltenen Fällen Schwierigkeiten, genau auf Jumppads zu laufen. Die werden dann ins Nirvana geschleudert. Deshalb bauen wir für sie in solchen Fällen unsichtbare Leitplanken mit ein.« Sobald das id-Team dann übereinstimmend den Level freigibt, ist er fertig – und kann in Quake 3 Arena verwendet werden. PS



Schritt 9: So sieht der fertige Level aus – noch nicht ausgetestet, aber bereits prächtig und voll spielbar.

Das Team

Andreas Lazzaro (18) aus dem sonnigen Freiburg fragt stellvertretend für Millionen Leser:

»Was würdet ihr tun, wenn ihr in einer Holodeck-Sim wärt?«





GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Einer muß ja mal aussprechen, was alle heimlich denken: In meinem Holodeck-Programm kämen natürlich jede Menge Frauen vor. ›Gunnar heimlich im Harem des Sultans von Eschnapur‹ wäre mein Favorit. Falls meine Freundin das hier liest: Natürlich würde ich mit den anwesenden Damen nur Skat spielen oder Mau Mau oder Siedler von Catan.«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Ich würde das Programm ›Freier Fall‹ starten und mich mutig in Richtung Erde stürzen. Wenn der Boden näherrückt, drehe ich mit einem Fingerschnippen die Gravitation um und falle wieder auf die Wolken zu. Dort würde ich in den Flugmodus wechseln, frei wie ein Vogel durch die weißen Wattebäusche tauchen und Flugzeugpiloten erschrecken.«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Das wäre die Gelegenheit, einmal eine Mega-Grillparty mit illustren Gästen zu veranstalten. Einstein und Newton könnten über Quantengravitation diskutieren, Kohl und Napoleon einen Plausch über Politik halten und Mozart mit Elvis neue Ideen austauschen. Es gäbe Spanferkel und Bier im Überfluß, und niemand müßte sich Sorgen machen, wer nachher sauber macht.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Wieso der Konjunktiv? Ich bin doch schon in einer Holodeck-Simulation. Und zwar verkörpere ich gerade den Chefredakteur eines erfolgreichen Computerspiele-Magazins. Ich habe den ganzen Tag mit Spielen zu tun. Klingt wie bezahlter Ganzjahres-Urlaub, oder? So, und jetzt laßt mich wieder aus der Simulation raus... Ähm, hallo? Hört mich jemand?!«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Ich würde das Programm sofort beenden und hinausstürmen – schließlich stehen Holodecks nur in Föderationsraumschiffen, und da wollte ich schon immer mal rein. Wenn ich Glück habe, ist's die Enterprise: Da kann ich mit Jean-Luc über die neueste Frisurmode und mit Worf über Faltencremes plauschen. Hoffe, die fänden das lustig...«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Ich würde mich wie Captain Picard in Kino-Klassikern des 20. Jahrhunderts austoben – allerdings hat es mir da weniger die Biographie von Sherlock Holmes angetan, sondern ›Das Leben des Brian‹. Ich würde doch zu gerne wissen, wie lange ich als Mitglied der römischen Garde den Plötsinn des Purchen Pontius Pilatus ertragen würde!«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Ich würde mich am liebsten ins Literarische Quartett einklinken. Zusammen in einem Studio mit meinem Lieblingskritiker und dem Stargast Günther Grass. Der könnte sicherlich anschaulich erläutern, wie man einen Butt nur mit Hilfe einer Blechtrommel über ein weites Feld wirft. Oder vielleicht, warum er zum Lachen nur in den Keller geht.«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Ich würde meine virtuelle Freizeit gerne mit dem Motorsport des 21. Jahrhunderts verbringen. Dabei rast man mit 750 PS starken Go-Karts über achterbahnähnliche, mehrere 100 Meter hohe Berg- und Talstrecken. Ohne Leitplanken oder ähnlichen Firlefanz. Schon beim kleinsten Fahrfehler scheidet man spektakulär aus – für immer.«





WR

Walter Reindl

3D-Action-Spiele, Hardware

»Ich hätte eine ganze Menge Ideen. Angefangen bei der eigenen Kneipe über ein Häuschen mit Pool bis zum voll eingerichteten Computerraum mit lauter funktionierenden Rechnern. Mit Sicherheit wäre allerdings ein Segelboot dabei, auf das ich mich nach Feierabend zurückziehen würde. Und sei es nur für einen kurzen Törn durch die Ägäis.«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Direct 3D und Open GL geben allgemeine Standards an, die von praktisch jeder modernen 3D-Karte beherrscht werden.

Raumschiff GameStar 27

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	IDG Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 5 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Athlon/650 128 MByte RAM, 12fach DVD Direct 3D

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut

88% Spielspass

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, **Hersteller** und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** und **Open GL** betreffen zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung für maximalen Spielspaß. Dazu können auch spezielle Eingabegeräte oder spezielle 3D-Grafikkarten gehören.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mechspiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt auszureizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben starke Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den miesesten Spielen der PC-Geschichte.

Action

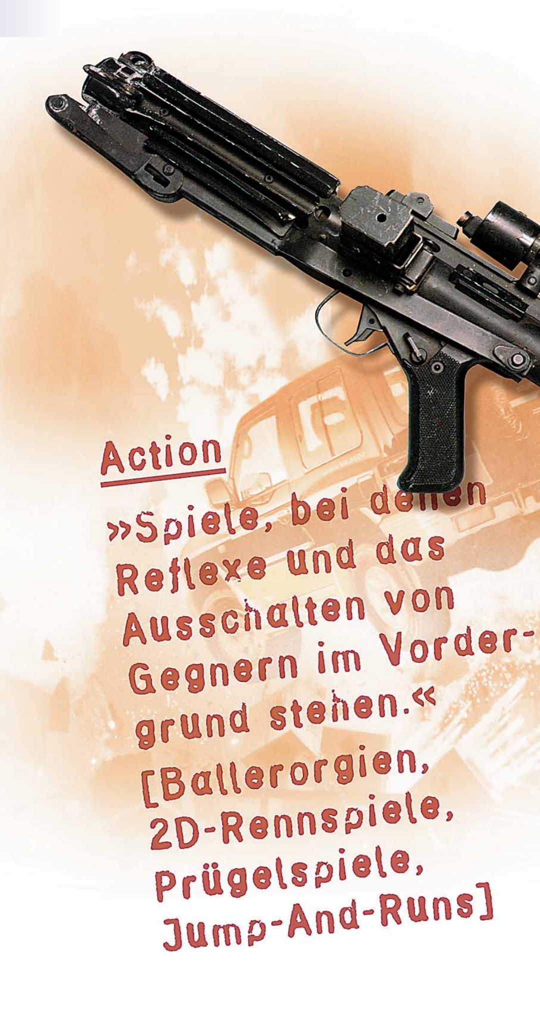
Peter Steinlechner



Ciao Virtua Fighter – hallo, Rayman!

Wir verabschieden uns von einem alten Bekannten: Das selige **Virtua Fighter 2** war seit der GameStar-Gründerzeit in den Action-Charts. Auch wenn jetzt kein Prügelspiel mehr in den Top 25 vertreten ist – inzwischen wirkt das Ding so veraltet, daß es aktuelleren Titeln weichen muß. Und davon gibt's derzeit jede Menge. Wertungs-Spitzenreiter ist diesen Monat **Rayman 2**, das sich ebenso originell wie spaßig spielt und mich nächtelang an den Monitor gefesselt hat.

Das genaue Gegenteil zum putzigen **Rayman 2** stellt **Nocturne** dar. Wer auf ultradeftiges Zombiemetzeln steht, findet hier Horden von Untoten. Und **Grand Theft Auto 2** gehört zu den Spielen, die alles anders machen, und gerade deshalb enorm viel Suchtpotential aufbauen können. Sie sehen also: Der Abgang des letzten Prügelspiels heißt nicht, daß es in Sachen Action weniger vielfältig zugeht – das Gegenteil ist der Fall.



Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	5/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Unreal Tournament	3D-Action	9/99	88%
5	Rayman 2	Actionspiel	NEU	86%
6	Drakan	Actionspiel	10/99	84%
7	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
8	Aliens versus Predator	3D-Action	9/99	84%
9	Driver	Action-Rennspiel	11/99	83%
10	Re-Volt	Action-Rennspiel	10/99	83%
11	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
12	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
13	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
14	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
15	Rogue Spear	3D-Action	11/99	81%
16	Descent 3	3D-Action	8/99	81%
17	Requiem	3D-Action	5/99	80%
18	Turok 2	3D-Action	2/99	80%
19	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	NEU	79%
20	Shadow Man	Actionspiel	10/99	79%
21	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
22	Nocturne	Actionspiel	NEU	78%
23	Hidden & Dangerous	3D-Action	9/99	78%
24	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	7/99	77%
25	Starsiege Tribes	3D-Action	3/99	77%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Das Böse siegt

Grand Theft Auto 2

Von wegen halber Tacho Abstand zum Vordermann: Nur wer auf sämtliche Fahrschulweisheiten pfeift, überlebt in der gasolinen Gangsterwelt.



Auf Demo-CD: spielbare Demo

Facts
- 3 Levels
- 50 Autos
- 10 Waffen
- 80 Missionen

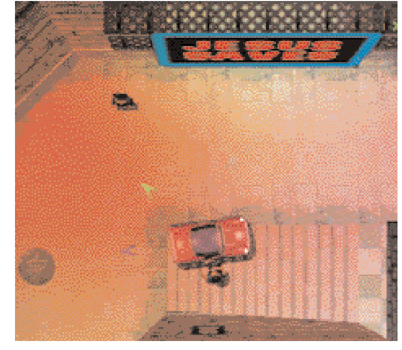
Der Sportwagen durchbricht eine Polizeisperre und hält direkt auf ein Stahltor zu. Ein Polizeiwagen setzt mit heulender Sirene zum Überholen an – da öffnet sich plötzlich das Garagentor und der Flitzer schießt hindurch. Sekunden später kommt er wieder zum Vorschein, und zwar mit neuen Nummernschildern. Herzlichen Glückwunsch! Sie haben mal wieder einen Auftrag in Grand Theft Auto 2 überstanden.

Verbrechen zahlt sich aus

Mit GTA 2 präsentiert DMA-Design das Sequel zum Ende 1997 erschienenen Actionspiel. Das hatte zwar mit diversen Schwächen zu kämpfen, entwickelte sich aber zum Verkaufserfolg. Das simple Spielprinzip hat sich nicht geändert: Um in den nächsten der drei riesigen Stadtteile zu gelangen, müssen Sie jeweils eine Million Dollar verdienen. Das ist leichter gesagt als getan, denn Knete gibt's nur für Verbrechen. Und leider ist da jemand, der etwas dagegen hat, daß Sie Autos mopsen: die Polente.

Autoklau leicht gemacht

GTA 2 spielt in einer namenlosen Großstadt. Sie lenken Ihren Protagonisten aus der Vogelperspektive. Solange Sie zu Fuß unterwegs sind, klebt die Kamera nahe an der Pixel-Figur. Wenn Sie in einem Vehikel sitzen, zoomt die Ansicht weiter heraus, je schneller Sie fahren. Dadurch bekommen Sie mehr Übersicht und können Hindernisse früher erkennen. Die Freeways bevölkern Hundertschaften von Fahrzeugen und Passanten, die sich unabhängig von Ihnen durch die Straßen bewegen. Autoklau ist kein Problem: Ein Tastendruck, und Ihr Antiheld zerrt den Fahrer aus seinem Gefährt – ab geht die Post. Die Fahrerei ist zwar simpel, aber glaubwürdig. Haarscharfe Slides und rasante Slalomfahrten sind möglich, die etwa 50 Vehikel unterscheiden sich in Handling und Robustheit. Flache Italo-Karossen flutschen zwar wie ein geölter



Neu und wichtig: In Kirchen können Sie gegen einen Obolus Ihren Spielstand sichern.

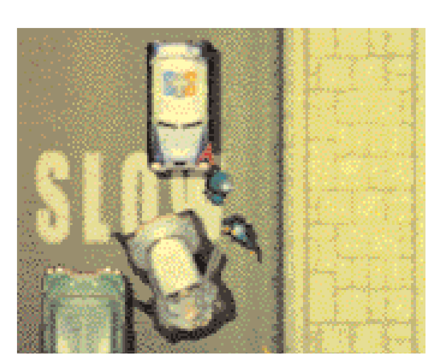
Blitz, halten aber kaum Karambolagen aus. Dagegen sind Lkws ungefähr so wendig wie eine Bleiente, aber auch fast unkaputtbar.

Gangsta-City

Sobald Sie einen fahrbaren Untersatz gefunden haben, kann Ihre Verbrecherkarriere beginnen. In jeder der drei Städte lungern drei Banden, insgesamt gibt es sieben: Yakuza, Zaibatsu, Rednecks, Loonies, die Russen-Mafia, die Krishnas und eine Truppe krimineller Wissenschaftler. Von ihnen erhalten Sie allerlei Aufträge, die Ihre Kasse füllen – vorausgesetzt, Sie haben genügend Ansehen bei ihnen. Den Respekt können Sie sich nur verdienen, indem Sie möglichst viele Rivalen dieser Gang beseitigen. Um beispielsweise bei den Yakuza an Anerkennung zu gewinnen, müssen Sie sich gegen die Zaibatsu wenden – was diese natürlich gar nicht gerne sehen. Je nachdem, wie beliebt Sie sind, dürfen Sie sich mehr oder weniger lukrative Jobs an Telefonzellen abholen. Wenn Sie ganz oben in der Buddy-Liste stehen, helfen Ihnen die Gangster sogar gegen Polizisten. Steht das Gefühlsthermometer dagegen auf Feindschaft, pfeifen Ihnen die Kugeln um die Ohren. Dauerhaft beeinflussen können Sie die Kräfteverhältnisse nicht – nach einigen Sekunden im Jenseits stehen die bösen Buben wieder auf.



Der Panzer ist gut versteckt. In dem Stahlsarg walzen Sie nicht nur andere Autos einfach platt, sondern sind auch fast unverwundbar. (Glide, 640x480)



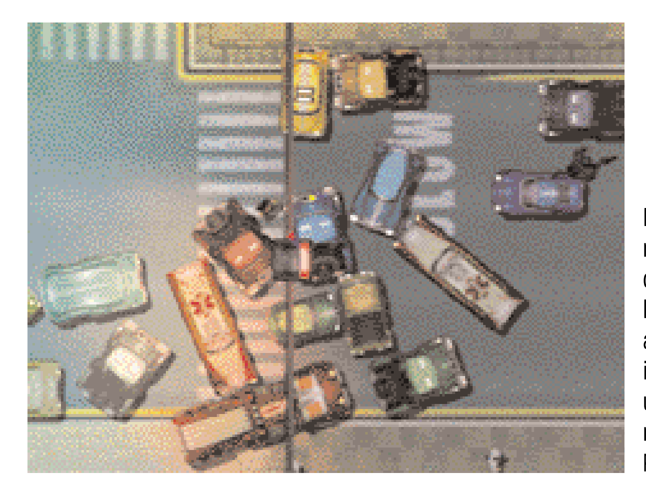
Wenn die Polizisten Sie aus Ihrem Wagen zerren, haben Sie meistens schon verloren.

Bankraub für Fortgeschrittene

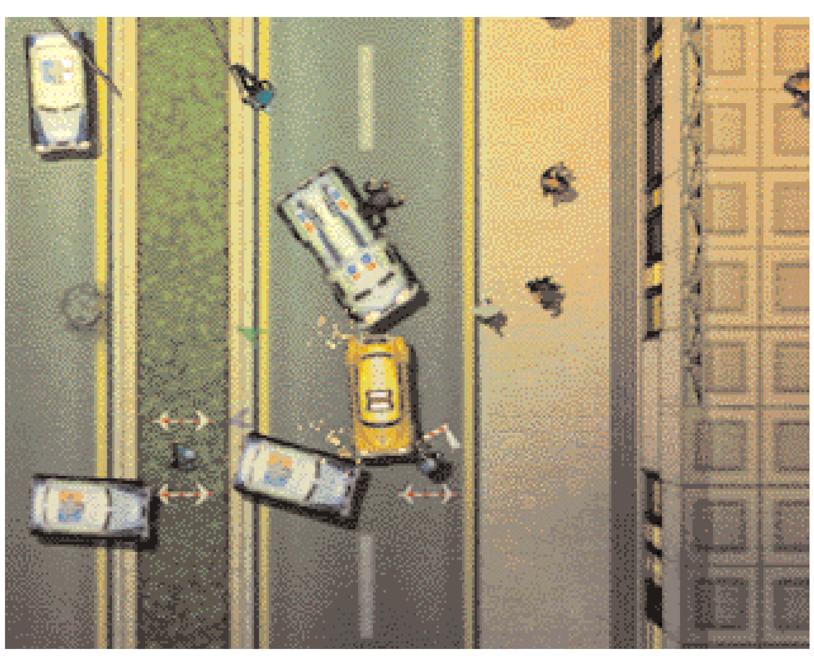
Ein typischer Auftrag läuft etwa so ab: Nach dem Briefing brettern Sie anhand eines Richtungspfeils zum Einsatzort. In diesem Fall sollen Sie einen Geldtransporter moppen, um so eine Bank auszurauben. Sobald Sie das Gefährt gekapert haben, bekommen Sie per Texteinblendung weitere Anweisungen. Mit zwei Bandenmitgliedern fahren Sie zur Verladerampe der Bank, die dem Panzerwagen brav die Pforten öffnet. Jetzt wird's kritisch: Sobald Sie das Geld eingesackt haben, heulen die Sirenen. Draußen werden Sie von zwei Polizeiautos in Empfang genommen, die Ihnen von nun an an den Fersen kleben. Bei der Verfolgungsjagd versuchen die Gesetzeshüter, den Wagen zu stoppen. Falls Sie eingekeilt werden, müssen Sie sich den Weg freischießen. Denn sobald Ihnen ein Polizist zu nahe kommt, werden Sie eingelocht, und der Job ist verloren. Wenn Sie das Gefecht überstanden haben, können Sie entweder in eine Lackierwerkstatt flüchten, wo Sie Ihrem Wagen ein neues Outfit verpassen und so die Verfolger loswerden. Oder Sie versuchen, das Geld direkt im Zaibatsu-Camp abzuliefern. Denn erst da gibt es die Kohle für den Einsatz.

Freischaffender Totschläger

Sie verdienen Ihren Unterhalt nicht nur mit Missionen: Jedes Verbrechen bringt Geld. Moneten gibt's unter anderem für Autodiebstahl, Karren sprengen und auch, wenn Sie Fußgänger überfahren oder erschießen. Je spektakulärer Ihre Aktionen ausfallen, desto mehr Moneten trudeln auf Ihrem Konto ein. Mit manchen Punkteboni, die Sie unterwegs einsammeln können, hagelt es gleich kiloweise Kapital. Dann müssen Sie zum Beispiel unter Zeitdruck 15 Flitzer per Flammenwerfer in Brand stecken. Pistolen oder MPs finden Sie fast an jeder Ecke; schlagkräftiges Kriegsgerät wie Bazookas oder Elektroschocker sind gut versteckt. Sogar Ihren fahrbaren Unter-



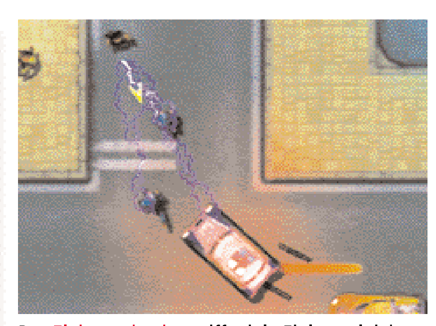
Indem Sie Autos nahe beieinander parken, können Sie sie alle auf einmal in die Luft jagen und sahnen so mächtig viele Punkte ab.



Mit dem geklauten Taxi haben wir uns aber mächtig die Finger verbrannt – jetzt versuchen Polizei, SWAT und FBI gemeinsam, uns den Garaus zu machen. (Direct 3D, 1024x768)



Mission geschafft: Wir liefern Verräter bei der Schrottpresse ab.



Der Elektroschocker trifft viele Ziele zugleich.

satz können Sie gegen Knete mit MGs, Ölwerfern oder Zeitbomben ausrüsten. Zusätzlich finden Sie Medipacks oder mal ein Extraleben. Auch die aus dem ersten Teil bekannten Panzer sind wieder mit von der Partie. Genau das ist einer der größten Spaßfaktoren: Jede Gasse nach versteckten Extras abklappern, Abkürzungen ausspähen oder neue Wege für den großen Coup finden. Allerdings setzt das Auge des Gesetzes mehr und mehr Verfolger auf Sie an, je wilder Sie wüten. Neu im Programm: SWAT-Teams, knallharte FBI-Agenten und, als letztes Mittel, die Armee. Solange nur ein einzelner Cop hinter Ihnen her ist, müssen Sie sich lediglich eine Weile verstecken. Sind es aber zwei oder mehr, hilft nur noch die Werkstatt.

Du da im Radio

Eine klasse Leistung hat die Audio-Abteilung von DMA Design hingelegt. Je nachdem, welchen Wagen Sie entern, bekommen Sie einen anderen Radiosender auf die Ohren. Normalbürger stehen auf Rockstar Radio, das mit seinen aberwitzigen Call-In-Shows (samt Anruf der Mutti des Moderators) und Stücken wie »Taxi drivers must die« noch vergleichsweise harmlos ist. Einige Gangs leisten sich ihre eigene Funkstation. Kapern Sie beispielsweise ein Loonie-Mobil, plappert Ihnen fortan ein Disk-Jockey die Gehörgänge voll, der den Rand des Wahnsinns schon lange überschritten hat. Das Yakuza-Programm Funami FM bevorzugt Japano-Gekreische. Die Palette der Songs reicht von Poserrock bis hin zu treibendem Drum 'n' Bass. Gute Englischkenntnisse sind von Vorteil – die Shows bleiben auch in der deutschen Version im O-Ton.

Optisch hat sich im Vergleich zum ersten Teil zu wenig getan. Zwar gibt es dank (zwingend nötiger) 3D-Karte farbige Lichteffekte und mächtige Explosionen. Allerdings sind die Städte viel zu eintönig; man braucht lange, bis man sich zurechtfindet. RS

Rüdiger Steidle

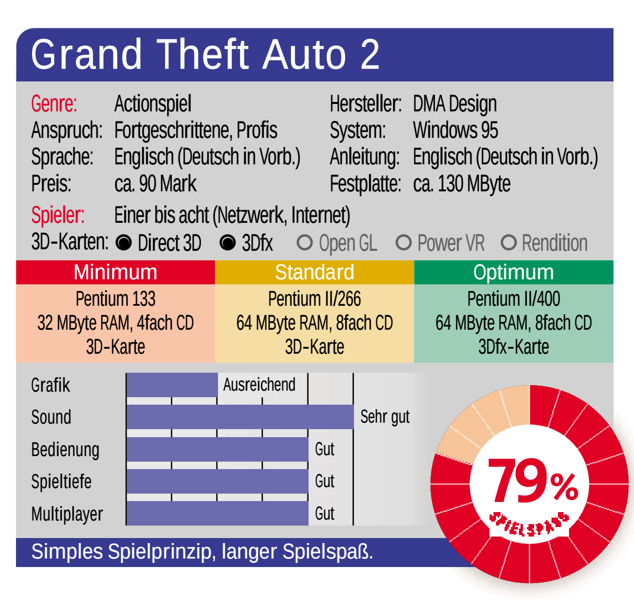


Ich geb' Gas, ich hab' Spaß

Hemmungslos über den Freeway brettern, die Polizei in halsbrecherischen Verfolgungsjagden austricksen, sich Feuergefechte mit den Gesetzeshütern liefern, nach Extras jagen und unter ultraknappen Zeitlimits schwitzen – das ist GTA 2. Wer sich von der Fortsetzung mehr erwartet hat, wird allerdings enttäuscht. Die Handlungsfreiheit garantiert zwar Langzeitspielspaß, trotzdem hätte ich mir Zwischensequenzen oder eine echte Story gewünscht – das Gangster-Szenario hätte doch wirklich genug Möglichkeiten geboten.

Endlich speichern

Ganz so viele Verbesserungen wie ursprünglich geplant (eigene Gangs!) haben die Programmierer zwar nicht eingebaut, trotzdem spiele ich GTA 2 lieber als den Vorgänger. Schon allein wegen der Speicherfunktion, die mir mehr als eine nervige Wiederholung der Einsätze erspart hat. Einige Schwachpunkte des Vorgängers hat DMA Design leider nicht ausgebügelt. So habe ich mich im Eifer des Gefechts viel zu oft verfahren, weil die Straßen sich gleichen wie ein Ei dem anderen. Wenn Sie Teil 1 mochten, werden Sie GTA 2 lieben. Alle anderen sollten erst mal die Demo spielen.



Grand Theft Auto 2

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	DMA Design
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 130 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

79% Spielspaß

Simples Spielprinzip, langer Spielspaß.

Knuddelheld rettet Welt

Rayman 2





Schräge Ideen mit viel Schwung: Als unbeschwerter Springinsfeld retten Sie eine dunkle Phantasiewelt vor grimmigen Roboterpiraten.

Auf Demo-CD: spielbare Demo & Video-Special

Die Welt ist so schön. Freundlich grüßen Blumen und Bäume die aufgehende Sonne, friedlich flattert ein Zitronenfalter durch die frische Luft. Dann macht es »Rumms«, und ein schwerer Fuß aus Eisen trampelt über die Flora, der dazugehörige Stahlmann schlägt die Fauna in die Flucht. Im Actionspiel Rayman 2 sind schlecht gelaunte Roboterpiraten dabei, die Macht an sich zu reißen. Nur einer kann noch Rettung bringen: Rayman. Der freche Kobold mit der Knubbelnase und den frei schwebenden Gliedmaßen schmort zu Spielbeginn im Kerker – aber nach einer waghalsigen Flucht erfährt er: Wenn er vier mysteriöse Masken findet, können die Freibeuter sich selbst in die Schrottpresse legen.

In Rayman 2 abenteuern Sie sich durch eine prächtig animierte, voll zugängliche 3D-Märchenwelt. Den blonden Strahlemann lenken Sie aus der Tomb Raider-Perspektive durch geheimnisvolle Wälder, marschieren mit ihm durch düstere Sümpfe, tauchen auf den Grund von Flüssen und Seen, rutschen im Weltall über gewaltige Plattformen und überleben sogar eine Sprungpartie durchs Totenreich.

Heidelbeer-Rodeo

In einem Punkt unterscheidet sich Rayman 2 gewaltig von der Konkurrenz: Auf so nebensächliche Dinge wie Glaubwürdigkeit mußten die Entwickler nicht achten. Sei es, daß Sie mit dem Blondschopf auf einer Heidelbeere durch Lavaströme schwimmen oder sich unter Wasser mit ausgestoßener Wal-Luft am Leben erhalten – erlaubt ist, was gefällt, und wenn's noch so abgedreht ist. Auch kleinere Rätsel sind ab und zu zu lösen – daß Sie auf besagter Frucht überhaupt reiten können, müssen Sie erst herausfinden. In einem anderen Abschnitt sollen Sie einen befreiten Freund sicher durch den gefährlichen Level geleiten und sich von ihm die

Peter Steinlechner



Kleiner Held, großer Spaß

Der Sprung in die dritte Dimension ist Rayman 2 einfach großartig gelungen. Geniale Grafiken und vor allem die phantastischen Texturen gefallen dem Auge, die originellen Levels und die perfekte Steuerung dem Spielerherzen. Klar, gestandene Action-Haudegen können mit der kindgerechten Aufmachung auf den ersten Blick nicht viel anfangen. Sobald man sich aber eingespielt und die ersten Levels geschafft hat, kommt unweigerlich die Neugierde – was mögen die Entwickler sich wohl noch so alles an abgedrehten Ideen überlegt haben?

Hart, aber gerecht

Der Schwierigkeitsgrad ist hoch, Einsteiger werden gelegentlich überfordert. Andererseits bleibt Rayman 2 immer fair. Eher enttäuscht hat mich die schwache Hintergrundgeschichte, da wäre gerade in Sachen Zwischensequenzen mehr drin gewesen. Ebenfalls nicht ganz nachvollziehen kann ich die Entscheidung zur arg konsoligen Aufmachung, etwa in den Menüs – ich hoffe sehr, daß sich dadurch nicht zuviele PC-Freaks abschrecken lassen. Davon abgesehen ist Rayman 2 für mich ein kleines Meisterwerk, das im Actionbereich derzeit zu den besten Programmen überhaupt gehört.



Rayman im Kampf – schlauer und geschickter als ein Roboterpirat ist der Blondschopf aber allemal.

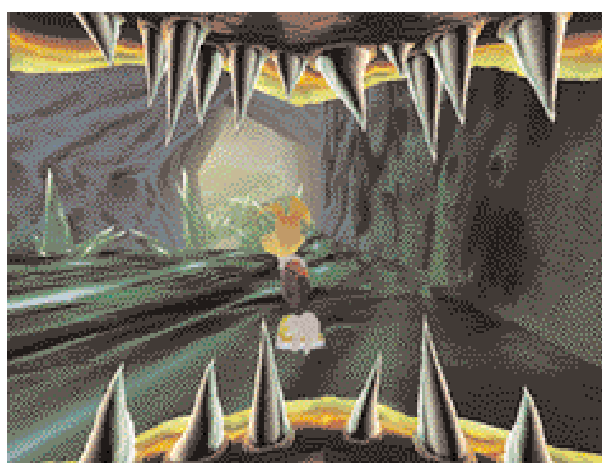


Mit einer gezähmten, feuerspuckenden Rakete flitzen Sie im Eiltempo durch die prächtige Dschungelwelt.

verschlossenen Türen mit einem lustig animierten Ententanz öffnen lassen.

In der Mitte zwischen den Levels befindet sich das »Haus der Türen«. Diese Ebene dient als Zentrale, von der aus Sie in alle anderen Bereiche gelangen. Insgesamt ist das knuddelige Hüpfspiel zwar weitgehend linear aufgebaut, Sie können in bereits besuchte Abschnitte aber zurückkehren und erneut nach versteckten Extras suchen. Wenn Sie in den regulären Levels leuchtende Punkte einsammeln und gefangene Lebewesen aus Stahlkäfigen befreien, gelangen Sie sogar in Extra-Bereiche und können dort Raymans lila Bäuchlein mit Gesundheitspunkten richtig vollstopfen.

Unter Wasser muß Rayman regelmäßig Luftblasen sammeln.



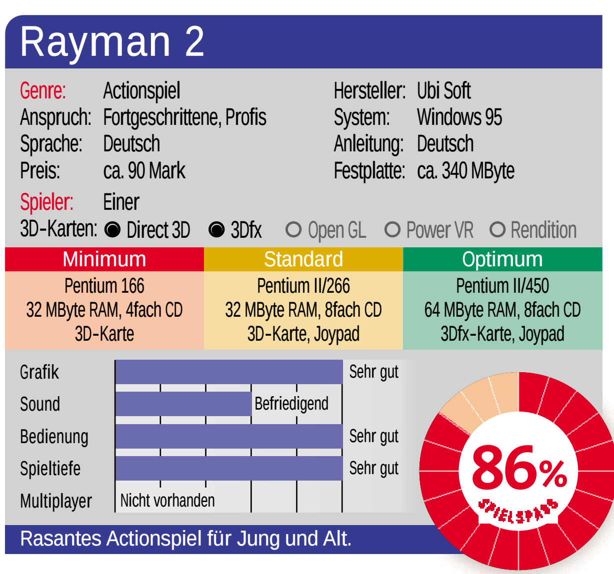
Auf der Flucht vor einer Bestie rasen Sie durch Diamantminen.

Stahlkrieger plätten

Kämpfe mit Roboterpiraten und den anderen Bösewichten sind eher selten und auch nicht besonders schwierig. In Duellen dreht ein Tastendruck Rayman in Richtung des Gegners, dann kann er feindlichen Geschossen leicht ausweichen. Zu Beginn ballert er selbst nur einfache Energiekugeln, im Spielverlauf werden die leicht ausgebaut. Und in den späten Levels wirft er seine Faust wie ein Jojo als mächtigen Schwinger. Außerdem kann er nicht nur hüpfen und rennen, sondern auch langsam zu Boden gleiten – dank seiner abbremsenden Helikopter-Multifunktions-Frisur.

Extrem flüssig

Beeindruckenderweise läuft das Programm trotz der imposanten Grafiken selbst auf langsamen Systemen ohne Ruckeln. Pro Partie dürfen Sie nur einen einzigen Spielstand anlegen, und auch nur an bestimmten Stellen. Spielerisch schafft das keine Probleme, weil Sie unbegrenzte Leben haben und das Programm selbst nach dem (seltenen) Ableben des kleinen Freundes erledigte Aufgaben als geschafft betrachtet. PS



Rayman 2

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Ubi Soft
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 340 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Joypad	Pentium II/450 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte, Joypad

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

86% Spielspass

Rasantes Actionspiel für Jung und Alt.

Nachts, wenn der Werwolf kommt

Nocturne

Lange keinen guten Horror-Streifen mehr gesehen? Spielen Sie doch einfach am eigenen Monitor selbst den Monsterjäger.

Aus einem völlig abgedunkelten Raum dringen Schreie, Schüsse und die deutsche Stimme von Bruce Willis. Was wird hier gespielt? Nichts anderes als eine Partie **Nocturne**, denn bei dem Horror-Schocker von Take 2 sind geschlossene Rolläden Pflicht. In dem 3D-Action-Adventure verkörpern Sie einen hartgesottenen Geisterjäger im Dienste der Geheimorganisation Spookhouse, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, übernatürliche Umtriebe zu bekämpfen. Das hat nichts mit den subtilen Methoden eines Fox Mulder zu tun – bei Spookhouse geht's Zombies, Vampiren und Werwölfen mit schierer Waffengewalt an den Kragen.



Ärger mit Svetlana

Schon beim ersten Auftrag gibt es Ärger: Man hat unserem Helden die Halbvampirin Svetlana als Partnerin zur Seite gestellt. Den Spieler freut's, denn die Langzahn-Dame ist gutgebaut und schlagkräftig. Unser Held hingegen, von seinen Freunden nur »Stranger« genannt, nährt in seinem Herzen finsteren Haß gegen alles Übernatürliche und möchte am liebsten allein auf die Jagd. Da die Vorgesetzen keinen Widerspruch dulden, findet sich das Paar bald darauf im Schwarzwald wieder, wo Werwölfe gesichtet wurden. Sie steuern Stranger durch vorgerenderte Bildschirme, wobei die festeingestellte Kameraperspektive wechselt, sobald Sie aus dem Bild zu laufen drohen. Menschen, Monster und manipulierbare Objekte wie Truhen oder Türen werden mit Polygonen dargestellt,



Mit Zielhilfe richtet der Stranger seine Waffen automatisch auf den nächsten Feind.



Auch ohne 3D-Hardware stellt die Nocturne-Engine sehr schöne Schatteneffekte dar.

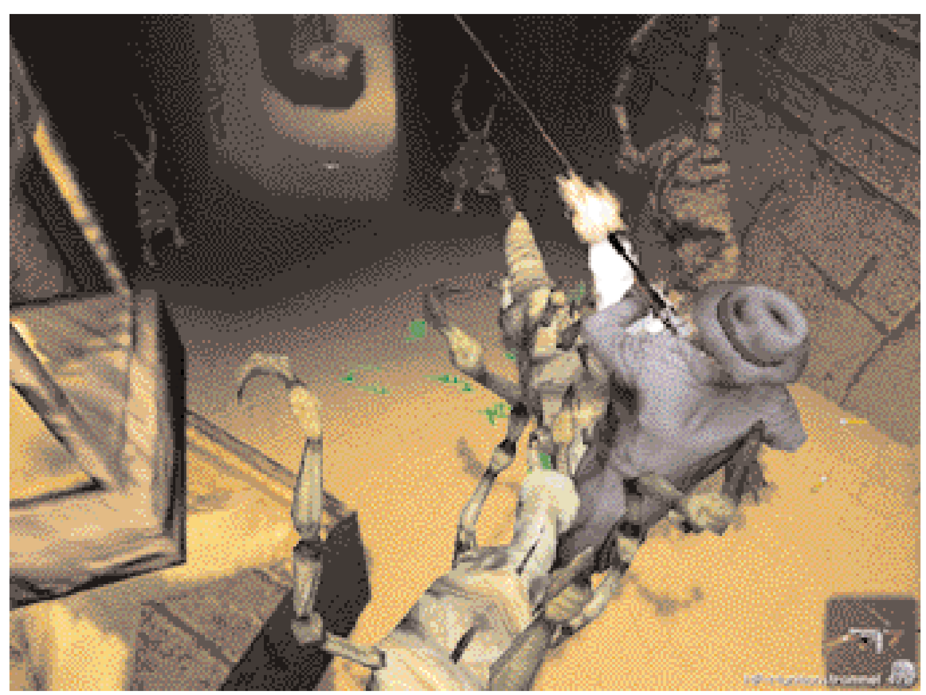
Gunnar Lott



Carpe noctem!

Das Zitat in der Überschrift bedeutet frei »Nutze die Nacht!« – und genau das sollten Sie bei Nocturne tun. Spielen Sie in einem stillen, dunklen Raum, damit die Atmosphäre ihre volle Wirkung entfaltet. Diese Unterstützung ist nötig, denn da der Schwerpunkt von Nocturne ganz auf Action liegt, ist das Spiel nicht immer so stimmungsvoll, wie es sein könnte. Es ist nun mal weniger romantisch, durch Zombie-Leichen zu waten, als mit dem Pflock in der Hand durch Draculas Gruft zu schleichen. Nichtsdestotrotz kommt dank schöner Grafik und gelungenem Soundtrack der Horror gut rüber.

Ein weiterer Kritikpunkt ist die umständliche Steuerung, die für ein Actionspiel etwas zu ungenau ist. Auch eine weitere Geschwindigkeitsoptimierung hätte Nocturne sicher gutgetan. Aufwendige Grafik hin oder her, auf einem 64-MByte-Rechner darf es nicht zwei Minuten dauern, einen Spielstand zu laden. Wer allerdings eine Höllenmaschine von einem PC zu Hause stehen hat und sich für amerikanischen Holzhammer-Horror erwärmen kann, bekommt mit Nocturne ein gutes und spannendes Spiel, das für einige Wochen kurzweilige Abendunterhaltung bietet.



Gegen fiese Insektenmonster helfen Silberkugeln nichts – da muß schon die MGP herhalten. (Direct 3D, 800x600)

fügen sich aber ordentlich in die Umgebung ein. Begleiter laufen dem Protagonisten folgsam hinterher und greifen selbständig in Kämpfe ein. Praktischerweise gibt es kein »friendly fire«, Strangers Kollegen sind gegen seine Kugeln gefeit.

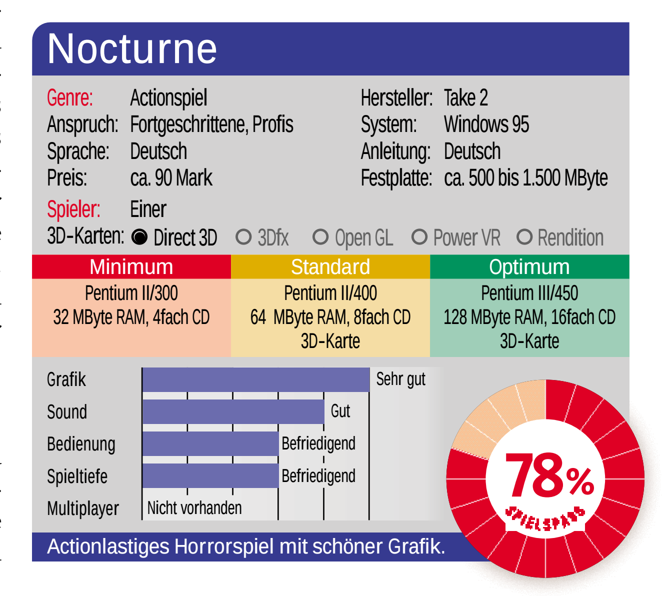
Die Steuerung ähnelt der von **Grim Fandango** und ist gewöhnungsbedürftig: Vorgesehen sind zwei Tasten zum Drehen, zwei zum Laufen und zwei, um die Waffen zu heben oder zu senken. Damit zurechtzukommen, kann in der Hitze eines Gefechts gegen mehrere Gegner schon mal schwierig werden. Obendrein ist die Tastaturabfrage zu ungenau für Präzisionsattacken. Immerhin dürfen Sie ein Gamepad als Tastaturersatz und die Maus als Ergänzung einsetzen. Etwas Erleichterung bringt die automatische Zielhilfe, mit der Stranger nahende Feinde selbständig aufs Korn nimmt. So regeln Sie auch den Schwierigkeitsgrad: Je mehr Zielhilfe, desto leichter.



Die Figuren sind sehr schön texturiert.

Hollywood-Horror

Die typische Horror-Story wird mit zahlreichen Zwischensequenzen in der Spiel-Engine gekonnt erzählt. Auch wenn Sie in einigen Passagen schon mal größere Gebiete durchsuchen müssen, geht die Geschichte ziemlich geradlinig voran und spart nicht mit geschickt eingestreuten Handlungselementen. Rätsel beschränken sich in der Regel aufs Schlüssel-Suchen. Ihr Held kämpft sich durch fünf verschiedene Schauplätze (Deutschland, Texas, Chicago, Frankreich, Nevada) mit sehr unterschiedlichen Grafiken und Monstern; zwischen den Missionen gibt es kleine Lagebesprechungen im Spookhouse-Hauptquartier. GUN



Nocturne

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Take 2
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 500 bis 1.500 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/450 128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

78% Spielspass

Actionlastiges Horrorspiel mit schöner Grafik.

Volles Rohr

Gulf War

Es gibt mal wieder Trouble am Golf – dank Super-Panzer und präziser Steuerung erleben Sie dort mächtig viel Baller-Action.

Mit dem Actionspiel Gulf War schickt 3DO Sie neun Jahre nach dem Golfkrieg in die Wüste. Der obligatorische verrückte Diktator bedroht mal wieder den Mittleren Osten – der Weltfrieden ist in Gefahr. Nur Sie und Ihr Panzer-Prototyp »Hammer« können ihn und seine Schergen mit Maus und flinkem Ballerfinger stoppen.



Hügel und Berge erinnern stark an Uprising 2.

Mick Schnelle



Leichtes Baller-vergnügen

Anders als das ebenfalls in dieser Ausgabe getestete Armored Fist 3 ist Gulf War keine Simulation, sondern ein reinrassiges Actionspiel. Mittels der ebenso intuitiven wie präzisen Steuerung rasseln Sie durch sehr schön texturierte Landschaften, deren Verwandtschaft zu Uprising 2 freilich überdeutlich ist.

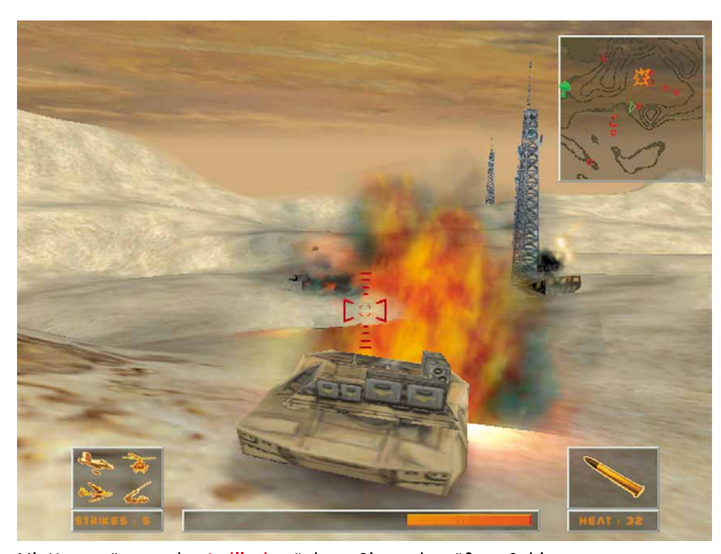
Ein bißchen mehr Abwechslung hätte Gulf War gut getan. Spätestens nach Mission 9 haben Sie alles gesehen, Überraschungen sind Mangelware. Spaß macht das unkomplizierte und optisch nett verpackte Panzer-Plätten aber trotzdem. Profis werden sich wegen des niedrigen Schwierigkeitsgrades zwar unterfordert fühlen. Doch für eine flotte Ballerpartie zwischendurch krame ich Gulf War jederzeit gerne raus.

Simpel-Shooter

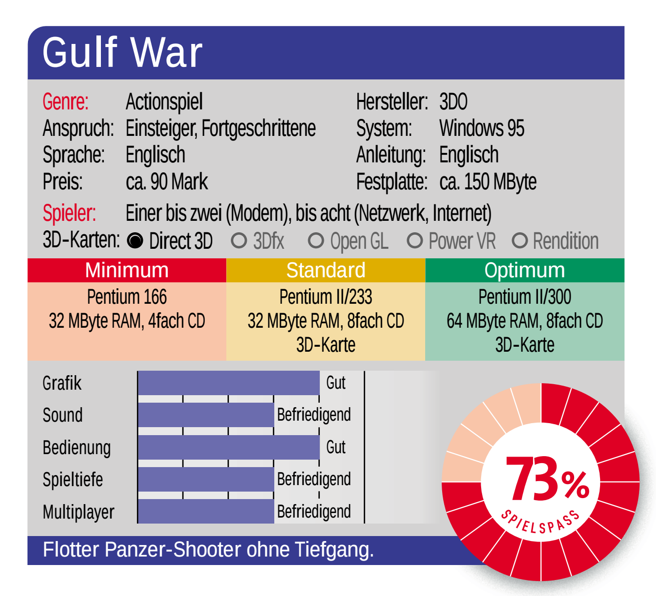
Glauben Sie kein einziges Wort von den markigen Wersprüchen auf der Packung! Gulf War ist weder ultrarealistisch, noch sind die Missionen einzigartig. Dafür erwartet Sie ein unkompliziertes, actionreiches Ballerspiel mit schicken Explosionen. Nach 3D-Shooter-Art steuern Sie den Kampfpanzer mit der bewährten Kombination aus Maus und Tastatur. So brettern Sie durch relativ kleine Einsatzgebiete in Richtung der sich gelegentlich ändernden Missionsziele, die auf einer Karte eingeblendet werden. Wenn sich ein gegnerischer Panzer, ein MG-Jeep oder ein Hubschrauber nähert, vernichten Sie ihn mittels begrenzter, aber durchschlagskräftiger Spezialmunition. Oder Sie beharken ihn kräftig mit dem unbegrenzt einsetzbaren MG.

Hilfe von oben

Die Missionsziele sind variantenreich. So fangen Sie Lkw-Konvoys ab, heben Chemiefabriken aus oder zerstören ganze Hubschrauberstaffeln. Gelegentlich müssen Sie auch ein zweites Begleitfahrzeug, das mit Journalisten vollgestopft ist, sicher durch ein von Feinden wimmelndes Gebiet geleiten. Falls Sie der teilweise recht großen Gegnerschar nicht Herr werden, können Sie Unterstützung von der verbündeten Artillerie anfordern, die großflächig Bereiche unter Feuer nimmt. Gelegentlich kommen Ihnen auch Hubschrauber oder Jagdbomber zu Hilfe. Manche Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben Munition und Reparatursets. Bis zu acht willige Panzerfahrer dürfen via Netzwerk oder Internet ein Deathmatch in Angriff nehmen. MIC



Mit Unterstützung der Artillerie säubern Sie auch größere Gebiete.



Gulf War

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	3DO
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 150 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

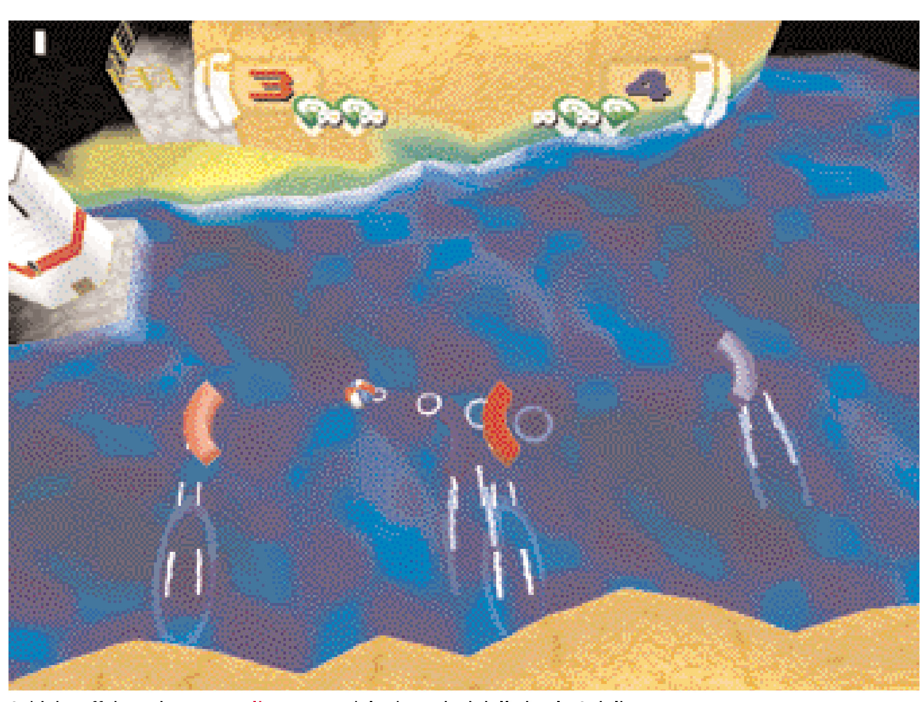
73% Spielspass

Flotter Panzer-Shooter ohne Tiefgang.

Schlag auf Schlag

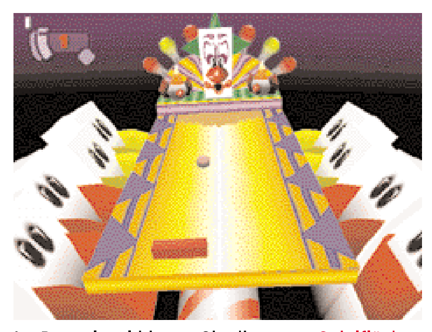
Pong

Wiederbelebung des Videospiele-Klassikers schlechthin: Mit schöner 3D-Grafik und raffinierten Extras soll Pong nach 27 Jahren erneut die Spielerherzen erobern.



Schicke Effekte wie Wasserglitzern veredeln das prinzipiell simple Spielkonzept.

Kennen Sie Syzygy? Keine Panik, hier hat nicht die Rechtschreibkontrolle versagt: Dieser Zungenbrecher war der ursprüngliche Name der legendären Videospiel- und Computerschmiede Atari. 1972 gab Firmengründer Nolan Bushnell seinem einzigen Ingenieur Al Alcorn den Auftrag, als Fingerübung für ein größeres Projekt ein simples Tennisspiel zu entwickeln. Heraus kam **Pong**, bei dem zwei Spieler mit einem weißen Balken einen klotzigen »Tennisball« hin- und herschickten. Das Einfachstspiel begeisterte zuerst die Besucher von Bushnells Stammkneipe und dann die halbe Welt. Hasbro hat nun den alten Klassiker bunt verpackt und ihm mit witzigen Features neues Leben eingehaucht.



Im Bonuslevel kippen Sie die ganze Spielfläche.

Trickreiche Extras

Das Konzept von **Pong** ist gleichgeblieben: Jeder Spieler versucht mit einem klötzchenförmigen Schläger einen Ball so zurückzuschlagen, daß ihn der Gegner nicht mehr erwischt. Doch diesmal bereichern Extras die Spielfläche. So fallen Kreisel, Eisbären oder Pinguine auf das Feld. Treffen Sie einen davon, beginnt er in Ihre Richtung zu wandern. Einmal in Reichweite, sammeln Sie ihn ein und haben ab dann die Möglichkeit, Ihrem Gegner das Leben besonders schwer zu machen. So aktivieren Sie Bodenrollen, die den Ball zum Gegenüber zurückschicken, oder kippen gar das ganze Spielfeld für kurze Zeit.

Neuer Glanz

Fast ebenso gut, wie sich das spielt, sieht es auch aus. Auf jeden Level werden Sie durch witzige Animationen eingestimmt, Wasser funkelt, Spielfelder rotieren. Jeder der 20 Levels hat ein anderes Thema, so daß Sie auf Eisflächen wie auch auf Fußballfeldern Ihr Können unter Beweis stellen müssen. MIC

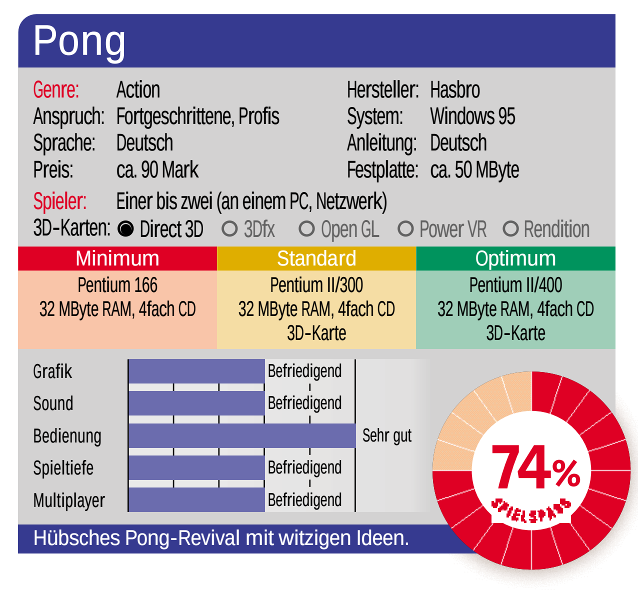
Mick Schnelle



Klasse Comeback

Kaum zu glauben, was Hasbro aus dem ollen Pong-Prinzip noch herausgeholt hat. Jeder Level spielt sich anders: Mal machen Ihnen die unregelmäßig verteilten spitzen und stumpfen Winkel am Spielfeldrand zu schaffen, dann fordern rotierende Pinguine Ihre ganze Aufmerksamkeit. Das Ganze sieht auch noch schick aus – was will man mehr?

Naja, vielleicht ein paar zusätzliche Levels, denn trotz des gehobenen Schwierigkeitsgrades haben Sie Pong solo an wenigen Tagen durchgespielt. Und der Mehrspieler-Modus reizt deutlich weniger. Pong ist ein gelungenes Revival, das jetzt schon Lust auf die bereits fest geplante Reanimierung anderer prominenter Videospielklassiker wie zum Beispiel Pac Man macht.



Pong

Genre:	Action	Hersteller:	Hasbro
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 50 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

74% Spielspaß

Hübsches Pong-Revival mit witzigen Ideen.

Strategie

Jörg Langer



Erde und Planeten

So viele unterschiedliche Strategie-Szenarios gibt's selten in einem Monat: Von der sterbenden Erde über die Planeten unseres Sonnensystems reicht der Bogen zurück bis ins alte Ägypten. In der Umsetzung des Brettspiel-Hits **Catan** besiedeln Sie ferne Inseln. Das **Heroes 3**-Addon schickt Sie in Märchenländer; die Erweiterungen zu **Rollercoaster Tycoon** und **Pizza Syndicate** spielen in der Echtwelt, auf Rummelplätzen und in Pizzabuden.

Vor allem ist spielerisch für jeden was dabei: **Battlezone 2** schafft es wiederum vorbildlich, Echtzeit-Strategie mit Action zu kombinieren – ideal für Fans beider Genres. **Earth 2150** sowie **Pharao** richten sich klar an erfahrene Strategen, während **Catan** für jeden Einsteiger geeignet ist. Besser als diesen und letzten Monat (**Age of Empires 2**!) wird's nicht mehr: Eigentlich können Sie sich schon jetzt Ihr komplettes Strategie-Futter für Weihnachten zulegen!



Strategie

»Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung.« [Strategiespiele, Hexfeld-taktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele]

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	93%
2	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
3	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
4	C&C 3 (englisch)	Echtzeit-Strategie	11/99	90%
5	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
6	C&C 3 (deutsch)	Echtzeit-Strategie	12/99	89%
7	Battlezone 2	3D-Strategie	NEU	89%
8	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
9	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
10	Populous 3	Echtzeit-Strategie	11/98	88%
11	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	NEU	87%
12	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
13	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
14	Panzer General 4	Taktikspiel	11/99	86%
15	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
16	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
17	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
18	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	11/98	85%
19	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
20	Pharao	Aufbauspiel	NEU	84%
21	Homeworld	Echtzeit-Strategie	11/99	84%
22	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	10/99	83%
23	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
24	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
25	Die Völker	Aufbauspiel	7/99	81%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Tests

Endzeit in Echtzeit

Earth 2150



Die Uhr tickt: Nur 180 Tage haben Sie Zeit, mit den letzten Rohstoffen der sterbenden Erde ein gigantisches Flucht-Raumschiff zu bauen.



Auf Demo-CD: Video-Special

Während der Echtzeit-Abkupferwelle rund um Command&Conquer war Earth 2140 einer der dreistesten Klone. Mit munter zusammengeklauten Features bot es gerade noch genug, um unvorsichtige Spieler, die es aufgrund des günstigen Preises versehentlich erworben hatten, nicht völlig am Guten in der Welt zweifeln zu lassen. Jetzt ist der Nachfolger da und hat wiederum kräftig bei den Konkurrenztiteln »geborgt«. Doch Earth 2150 macht viel mehr Spaß als Teil 1 und kann sich weit vorne in der Strategie-Hitliste plazieren.

Facts

- 3 Parteien
- 36 Chassis-Typen
- 16 Waffensysteme
- 23 Multiplayer-Karten

Die Zeit verrinnt

Die Erdumlaufbahn ist anno 2150 instabil, der blaue Planet macht's nicht mehr lange. Die drei vorherrschenden Machtblöcke würden vor der finalen Katastrophe ganz gern das Weite suchen, indem sie eine Weltraum-Arche-Noah bauen. Da die Ressourcen nicht für alle reichen, wird mal wieder das Kriegsbeil ausgegraben. Während die Eurasische Dynastie auf russische Überzeugungskraft mittels simpler, schwerbewaffneter Einheiten setzt, führt die KI-regierte UCS Mechs, Spinnenpanzer und anderes Robotergerät ins Feld. Die feministisch angehauchte Lunar Corporation verfügt über schwebendes Hightech-Spielzeug. Und ihre Briefings könnten direkt den Fachschaftssitzungs-Protokollen hyperemanzipierter Soziologiestudentinnen entstammen: »Du, fliegst Du bitte mal in den Ural und führst dort etwas, wie heißt das böse Wort, Krieg?«



Auf dem Globus (inklusive herumwandernder Sonne) wählen Sie das nächste Einsatzgebiet.

Nur 180 Tage bleiben Ihnen in jeder der drei Kampagnen, um das Fluchtschiff fertigzustellen. Dazu sind Rohstoffe im Wert von 500.000 oder 1.000.000 Credits nötig (je nach Partei); ein normaler Panzer kostet gerade mal 500. Dummerweise können Sie nicht jede Mark in die Schokolade stecken: Es müssen auch Fabriken errichtet, neue Einheiten ausgehoben und Forschungsprojekte finanziert werden.

10, 9, 8, ...

Earth 2150 übertrifft das offensichtliche Vorbild Warzone 2100 nicht nur um 50 Jahre im Namen, sondern auch im Kampagnenmodus. Das Eidos-Spiel enthielt zwar erstmals eine immer wieder auftauchende Hauptbasis samt »Auslandseinsätzen«; die Missionen blieben aber linear angeordnet. Earth 2100 geht einen Schritt weiter: Sie wechseln ständig zwischen Ihrer Basis und dem aktuellen Einsatzort. In ersterer forschen Sie, rekrutieren Truppen und wählen die nächste Mission. Davon stehen meist zwei bis vier zur Wahl, die Sie in beliebiger Reihenfolge angehen, aber nicht ganz auslassen dürfen.

Durch Countdown sowie ständigen Wechsel zwischen (unangreifbarer) Basis und Szenariokarte entsteht eine glaubwürdige Spielwelt. Die zuhause gebauten Einheiten werden vom Landungsschiff aufgenommen und ins Einsatzgebiet gebracht. Dort errichten sie einen Stützpunkt, sammeln Rohstoffe, vertrimmen die Gegner, gewinnen dadurch an Erfahrung und kehren schließlich zur Basis zurück. In diesem Zusammenhang könnten Sie mit einem der Nerv-Details konfrontiert werden: Als Pilot eines kampfstarken Prototyp-Schwebepanzers tauchen Sie in der Lunar-Kampagne selbst im Spiel auf. Wenn Sie mit diesem Panzer noch im Missionsgebiet sind und das Szenario (siegreich) beenden, wird



Im Gegensatz zum Genrekollegen Warzone 2100 muß Ihre Hauptbasis weder großartig erweitert noch geschützt werden; sie dient fast ausschließlich zum Forschen und Einheitenbauen.


Unser Großangriff mit Schwebepanzern trifft die grüne Basis morgens um 6 Uhr 10 völlig unvorbereitet. (Minimale Zoomstufe, Glide, 800x600)

Ihr Gefährt als zerstört betrachtet, das Spiel ist verloren.

Wechselbäder

Die 3D-Landschaft wirkt schlichtweg fantastisch, vor allem dank farbiger Lichter, Tag-Nacht-Wechsel und Effekten wie Dämmerung, Nebel, Schnee und Regen. Kostenlos dazu gibt's gleißende Laserstrahlen, brutzelnde Funkenbögen oder voluminös qualmende Schornsteine. Doch die Kampfeinheiten sind zu kantig und schwer zu unterscheiden. Außerdem tragen sie derart triste Texturkleider, daß die Gegner beim bloßen Anblick der teils an graue Müllcontainer erinnernden Gebilde ins Koma verfallen müßten. Da hilft es auch nicht, daß man durch starkes Heranzoomen den Rückstoß der MGs sieht. Außerdem liegt über der 3D-Grafik ein unsichtbares 2D-Gitternetz; deswegen nehmen zwei kleine Einheiten doppelt soviel Platz weg wie eine große. Auch kommt man mit der Kamera nicht an den Boden ran und kann nie ebenerdig zum Horizont schauen.

Andererseits wirken sich viele der optischen Schmankerl merklich aufs Geschehen aus. So verstreichen alle paar Sekunden zehn Minuten Spielzeit. Wenn es dann Nacht wird, produzieren die Solarkraftwerke der Lunar Corporation keine Energie mehr. Falls der in Batterieanlagen gespeicherte Strom nicht reicht, versinken ihre Abwehranlagen in seligen Dornröschenschlaf. Erfolgreiche Angriffe auf die Mondmädels finden deshalb bevorzugt kurz vor Morgengrauen statt. Anderes Beispiel: Wenn sie ihre Scheinwerfer einschalten, sehen Ihre Panzer nicht nur schicker aus, sie beleuchten wirklich die Umgebung, auf Wunsch sogar in der Farbe Ihrer Partei. Doch die Sache hat einen Haken: Gleichzeitig entdecken die Gegner Ihre Truppen leichter.

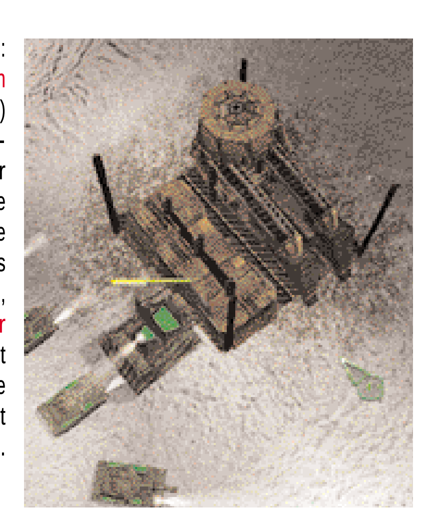
Nieder mit dem Euro

Nach Vorbild des Euro gibt's in Earth 2100 nur eine Währung. Die nicht näher benannten Rohstoffvorkommen werden durch helle Markierungen auf dem Boden symbolisiert und von Minen in Geld umgewandelt. Sie haben nicht weniger als fünf »Konten«: Je eines in der Basis und der Mission, zum Forschen, Gebäude- und Truppenbau. Das dritte Konto ist der Weltraumbahnhof; hier werden für den Bau des Raumschiffs gedachte

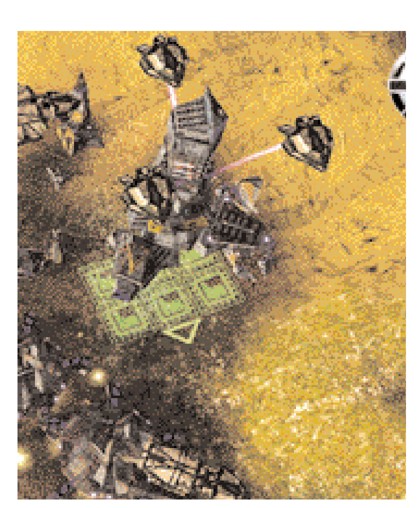
Mit indirektem Feuer zerstören die Raketenwerfer das Kraftwerk hinter der Mauer.


Einheiten basteln Sie aus mehreren Komponenten.

Auf dem Bau: Die Eurasian Dynasty (links) zieht die Gebäude Stück für Stück hoch, die UCS breitet eine Plane drüber, bis sie fertig sind, und die Lunar Corporation läßt neue Bauwerke aus dem Orbit herabschweben.







Ressourcen zwischengelagert. Sobald 10.000 Credits voll sind, werden sie unwiderruflich aufs Raumschiff-Konto eingezahlt. Das fünfte schließlich versteckt sich im Landungsschiff, das nicht nur zehn Kampfeinheiten befördern kann, sondern auch 5.000 Credits. Es lohnt sich, nach Auftragserfüllung noch etwas auf der Szenariokarte zu verweilen, um auch die letzten Rohstoffe aufzuspüren. Außerdem sollten Sie verbliebene Missions-Credits per Transporter zur Basis schaffen. In beiden Fällen hätte eine Automatikfunktion nicht geschadet.

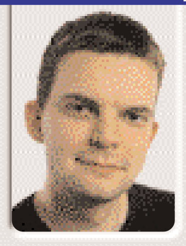
Truppen-Mode

Wie schon bei **Akte Europa** und **Warzone 2100** dürfen Sie Ihre Truppentypen selbst basteln, etwa einen Schwebepanzer mit Schallkanone und Hitpoint-Regenerator. Zu besseren Modellen, Waffen-Upgrades oder auch mal einem Spezialgebäude kommen Sie durch Forschung. In der Praxis reichten uns drei Truppentypen: schnelle Raketenwerfer-Einheiten, dicke MG- oder Elektroblitz-Tanks sowie wahlweise Schiffe oder Flugzeuge. Zwar könnte man viel mehr Modelle zusammenbasteln, doch Truppen mit gleichem Chassis lassen sich praktisch nicht voneinander unterscheiden. Das führt zu quälenden Auswahl-Orgien der Marke »15 Einheiten einzeln anklicken und auf den Namen schauen«. Sie können markierte Gruppen per Mausklick zwar in Platoons verwandeln, doch das bringt außer drei (unwichtigen) Formationen nur Bedienungs-Nachteile. Gerade das Zurückziehen einzelner beschädigter Panzer gerät zum Zeitkiller. Nett gedacht, doch eher hinderlich als taktisch wertvoll ist der Munitonsverbrauch der Einheiten: Nach 50 bis 100 Schüssen ist das Magazin leer. Versorgungsflugzeuge laden die hilflosen Panzer langsam wieder auf. Doch in Missionen ohne Basisbau müssen Sie Ihre Truppen dazu umständlich zur Basiskarte fliegen. Da freut man sich über die Energiewaffen, die laden sich selbst auf.

Missions-Vielfalt

Die Einsätze sind weniger stark geskriptet als die von **C&C 3** oder **AoE 2**, aber trotzdem abwechslungsreich. Es überwiegt zwar Rohstoff-Sammeln, doch auch Rück-

Martin Deppe



Achtungserfolg

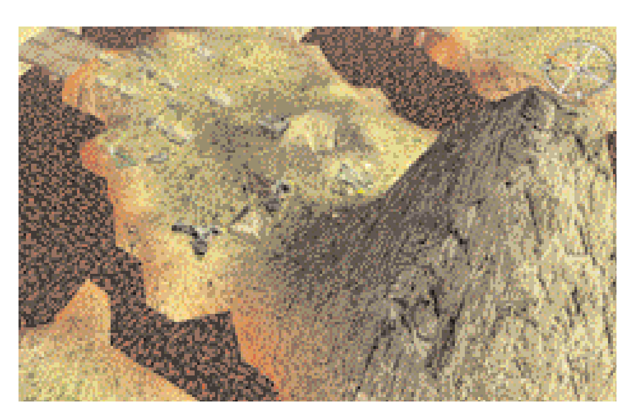
Wie schon Warzone 2100 gefällt mir auch Earth 2150. Klar, die Übersicht ist bei einem 3D-Spiel ein Problem – das trotz des großen Kompasses und der nach Norden zeigenden Übersichtskarte auch von Earth nicht gelöst wird. Aber es hat einfach was, den über Hügel und durch Täler düsenden Einheiten zuzusehen. Und wie sie das Landungsschiff einzeln per Aufzug einlädt, bevor es majestätisch abhebt.

Umstrittene Grafik

Über die Grafik haben wir in der Redaktion lange diskutiert – mir gefällt sie, bis auf die Einheiten, sehr gut. Unumstritten war ein anderer Punkt: Trotz der spannenden Story und einer ellenlangen Feature-Liste wirkt Earth seltsam seelenlos. Ob es nun am schwachen Drumherum (kaum Videos, Textbriefings) liegt, den »unpersönlichen« Einheiten oder den im Vergleich zu C&C 3 und AoE 2 völlig leblosen Karten – dichte Atmosphäre kommt nicht auf. Doch auch wenn somit das emotionale Reinziehen ins Spiel zu kurz kommt, die vielen Funktionen und Details geben fortgeschrittenen Strategen genug Stoff für lange Bildschirmkriege.

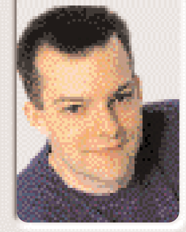


Mit Elektroblitzen und Raketen greifen unsere Blauen die grünen Türme an, die mit Laserstrahlen antworten. Letztere werden zum Glück von den bläulich schimmernden Energieschilden unserer Truppen abgewehrt.



Gegen Ende des Spiels finden Sie statt Wasser brodelnde Lava vor.

Jörg Langer



Bombastische Verpackung

Von Earth 2150 bin ich sehr angenehm überrascht worden. Zwar erfindet auch Teil 2 nichts neu, aber er verkettet oder optimiert geschickt die bekannten Elemente und setzt die bislang aufwendigste 3D-Technik obendrauf. Mir hat es vor allem die Kampagne angetan, die einige Freiheit erlaubt. Allerdings vermisse ich, wie Martin, eine packende Atmosphäre. Seine Faszination baut Topwares Echtzeit-Krieg nur langsam auf. Doch dann lassen heftige Massenschlachten den Bildschirm beben, und Weltuntergangs-Countdown plus ständige Ressourcen-Knappheit motivieren langfristig.

Fieses Friendly fire

Neben den nicht gerade genialen Missionen stören mich diverse Detailfehler. So werden beim Feuern auf eine Brücke hemmungslos die im Weg stehenden eigenen Einheiten beharkt. Wenn ich Flugzeuge und normale Vehikel in einen Transporter laden will, blockieren sie sich grundsätzlich gegenseitig. Und wieso meine Leute nicht nur eigenen Einheiten Platz machen, sondern auch dem Gegner (bevorzugt an einer Engstelle, die ich sperren möchte), weiß nur der Wegfindungs-Programmierer.

Trotzdem: Earth 2150 kann mit dem bislang besten Kampagnen-Modus im Echtzeit-Genre protzen, und auch die Landschaftsdarstellung sucht ihresgleichen. Zwar bleibt das Spiel klar hinter dem Strategieprimus Age of Empires 2 zurück, und auch C&C 3 ist besser designt. Wer aber letzteres zu simpel findet oder generell für aufwendige Technik zu haben ist, sollte sich Earth 2150 unbedingt zulegen.

zugsgefechte, gezielte Gebäude-Zerstörungen oder Geleitzüge stehen auf der Speisekarte. Manchmal rasen Sie sogar mit einem Prototypen über einen Testparcours. Anstelle der »abtauchenden« Buddelpanzer von C&C 3 können Sie echte Tunnels graben, die auch von anderen Einheiten benutzt werden.

Leider ist das Missionsdesign nicht perfekt. Zu viele Einsätze besteht man durch tumben Verteidigungsanlagen-Bau, bei typischen Konvoi-Einsätzen räumt man in aller Ruhe die Karte leer, bevor man die zu schützenden Fahrzeuge losfahren läßt. Eine Mission hat uns besonders enttäuscht: Östlich eines Grenzflusses sammeln sich Truppenmassen der Eurasischen Dynastie zum Angriff auf Ihren Stützpunkt im Westen. In 30 Stunden werden die Russen attackieren, bis dahin sollen Sie die drei Brücken zerstören. Nur so, glaubt der Missionstext, können Sie 50.000 Credits fördern. Fehlanzeige: Sie müssen keinesfalls hektisch eine Basis hochziehen und dann unter hohen Verlusten die Brücken sprengen. Es reicht, zwei zusätzliche Minen zu bauen und einen Kaffee trinken zu gehen. Vor Ablauf des Countdowns und ohne einen einzigen Panzer zu bewegen, haben Sie so die 50.000 Eier im Körbchen und den Einsatz gewonnen.

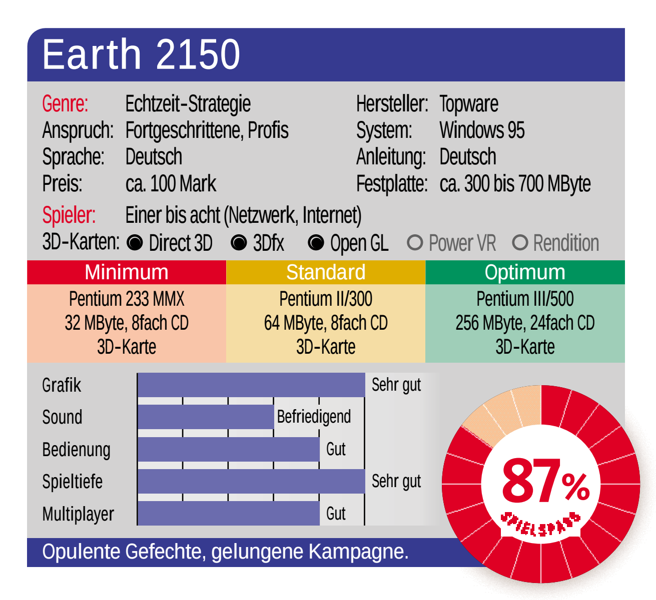
Zerstörung der Erde

Daß die Missionen trotzdem Spaß machen, liegt nicht nur an den drei Parteien, die in den Einheiten und der Spielmechanik variieren – so ist die Rohstoffbeschaffung jeweils anders. Auch die tickende Uhr und die zunehmende Zerstörung des blauen Planeten lassen den sporadischen Missions-Frust vergessen. Nachdem die Polkappen geschmolzen sind, steigt der Meeresspiegel, Marine-Einheiten werden wichtiger. Earth 2150 kennt übrigens tatsächlich einen Wasserpegel und setzt nicht einfach blaue Texturen auf die Karte. In den allerletzten Wochen reißt schließlich die Erdkruste auf, und Lavaseen verschandeln die Schlachtfelder.

Die Massenschlachten von Earth 2150 gehören zu den effektvollsten des Genres: Energiestrahlen treffen auf blau aufleuchtende Schutzschilde, Gebäude vergehen in mächtigen Explosionen, Helikopter zerspratzen mitten im Flug. Die Performance geht allerdings bei vielen kämpfenden Truppen schon mal so sehr in die Knie, daß es trotz heruntergeschalteten Details auf einem Pentium II/300 nur noch grausig ruckelt. Im Multiplayer-Modus können bis zu acht Generäle aus fünf Spielarten, sieben Terrains und 23 Karten wählen. Eine CD reicht für alle Spieler; ein guter Editor liegt bei. LA



Durch ein geskriptetes Ereignis explodiert die komplette Feindbasis.



Earth 2150

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Topware
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 300 bis 700 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/500 256 MByte, 24fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

87% Spielspaß

Opulente Gefechte, gelungene Kampagne.

Live vom Schlachtfeld

Battlezone 2



Die Truppen brauchen Ihre Hilfe! Im Kampf gegen Aliens springen Sie selbst in den Pilotensessel, um Basen zu bauen und Angriffe zu fliegen.

Facts

- 25 Missionen
- 26 Truppentypen
- 27 Gebäude
- 6 Planeten

Bis vor gut eineinhalb Jahren waren Echtzeit-Strategiespiele strikt auf die Vogelperspektive beschränkt, 3D-Grafik war das Metier der Action-Ballereien. Danach mixte **Incoming** viel Action mit etwas Taktik. Doch erst **Battlezone** wagte den finalen Tabubruch: Sie kommandierten Ihre Truppen und errichteten eine Basis (echte Strategie), während Sie einen Raumgleiter aus der Ich-Perspektive über Planetenoberflächen steuerten (pure Action). Das Konzept ging auf, **Battlezone** schuf das Genre der 3D-Strategie und kassierte Höchstwertungen, blieb aber kommerziell wenig erfolgreich. Jetzt schickt Activision das Spiel in die zweite Runde. Der wichtigste Köder für Einsteiger: Die ersten zehn Missionen führen Sie behutsam in die komplexe Steuerung ein, erst nach und nach übernehmen Sie mehr Verantwortung.

Die Lady hat das letzte Wort

Die Zeiten des ersten **Battlezone**, als Russen und Amis sich auf dem Mond um Rohstoffe stritten, sind längst vorbei. Inzwischen hat die Erde das Sonnensystem kolonisiert, eine multinationale Raumflotte namens International Space Defense Force (ISDF) sorgt für Ordnung zwischen den Planeten. Bis zu jenem Tag, als der Kontakt zum frisch gegründeten Außenposten auf Pluto plötz-



Die Missionen werden per Text beschrieben.



Auf Demo-CD: spielbare Demo



Auge in Auge mit dem Feind: Wir sind mitten in die Gegnerbasis geplatzt und werden nun wütend mit Abwehrfeuer eingedeckt.

lich abbricht. Flugs werden Sie in Gestalt des frischgebackenen Leutnants Cooke dorthin geschickt, um nach dem Rechten zu sehen. Allerdings nicht allein: Wie es sich in der Armee gehört, bekommen Sie gleich noch einen Vorgesetzten in den Nacken. Commander Shabayev entpuppt sich als resolute Lady und führt in den ersten Einsätzen ein strenges Regime. Sie flitzen folglich brav dem Chefgleiter hinterher und halten ihm den Rücken frei. Nach und nach faßt Shabayev Vertrauen zu Ihnen und teilt Ihnen anspruchsvollere Aufgaben zu: Zunächst Suchaufträge, dann Einsätze als Staffelkommandant, später das Errichten von Gebäuden. Nach rund zehn Missionen haben Sie sich soweit bewährt, daß Sie Ihre eigene Basis managen dürfen.



Die wendigen Sciongleiter sehen aus der Nähe prachtvoll aus. Dieser hier hat durch Beschuß Feuer gefangen.

Befehle aus dem Cockpit

Wie sollen Sie bloß eine ganze Armee befehligen, während Sie im Cockpit Ihres Gleiters sitzen? Zu diesem Zweck besitzt Battlezone 2 ein Interface, das perfekter kaum sein könnte. Im Prinzip dient das Fadenkreuz, mit dem Sie zum Feuern wie gewohnt Ihr Ziel anpeilen, gleichzeitig als Mauszeiger. Wenn Sie es auf eine eigene Einheit richten, wird sie automatisch angewählt. Die Leertaste bringt das Befehlsmenü auf den Schirm.



Auf manchen Planeten lauern sogar Raubtiere.

Per Zahlentasten sagen Sie der Einheit, ob Sie Ihnen folgen, die Stellung halten oder ein Ziel angreifen soll. Nach dem gleichen System erteilen Sie Gebäuden Produktionsaufträge: Anpeilen, Menü öffnen, Befehl auswählen. Neu ist die Iconleiste am oberen Bildschirmrand, die jeder Einheit eine der F-Tasten zuordnet. Damit springen Sie jedes beliebige Vehikel sofort an – das spart gegenüber dem ersten Battlezone einen Tastendruck.



Das Interface von Battlezone 2: Links oben ist das Befehlsmenü, am oberen Bildrand sind die Einheiten-Icons. Unten befinden sich Radarkarte und Statusanzeige.

Panzer nach Maß

Damit Ihre Basis wächst und gedeiht, ist auch bei Battlezone 2 ein Rohstoff nötig. Der nennt sich Scrap und wird von speziellen Vehikeln an seltenen Quellen gefördert. Sofern Sie genügend Scrap haben, stampft ein Mech-artiger Constructor auf Befehl neue Gebäude aus dem Boden. Die Palette reicht vom Recycler, der die Grundeinheiten herstellt, über Reparaturdocks bis hin zum Geschützturm. Es gibt verschiedene Basisausführungen – Spähgleiter, Panzer, Mechs – mit frei wählbarer Bewaffnung. Um etwa einem Späher statt dem Maschinengewehr zielsuchende

Martin Deppe

Alles hört auf mein Kommando

Was für eine Abfuhr! Als Battlezone-Veteran wollte ich sofort die ersten Einheiten kommandieren, da schwenkt meine Vorgesetzte ihren Gleiter in meine Richtung und haut mir verbal auf die Finger: »Nix da, hier habe ich das Sagen!« Erst nach einigen erfolgreichen Einsätzen gewinne ich Schritt für Schritt mehr Kompetenzen. Durch diese Karriereleiter-Kletterei wird der Einstieg leichter und die ohnehin schon ungeheuer dichte Atmosphäre noch glaubwürdiger.

Ungeschlagen ist wieder das Fluggefühl der Schwebegleiter: Auf Pluto überspringe ich tiefe Schluchten noch locker, auf Massegiganten führt der gleiche Hüpfer ins Verderben. Die Bedienung ist trotz des Drahtseilakts zwischen Gleiter-Steuern und Kommandieren eigener Einheiten perfekt gelungen. Hoffentlich bekommt Battlezone 2 den Verkaufserfolg, den schon der Vorgänger verdient gehabt hätte.



Idylle auf der Pflanzenwelt: Unser Constructor errichtet gerade ein Kraftwerk im Grünen, rechts hinten fördert ein Scavenger Scrap.



Auf der Satellitenkarte des Kommandozentrums steuern Sie Schlachten aus der Vogelperspektive – ganz wie in einem Echtzeit-Strategiespiel.

Raketen zu verpassen, hüpfen Sie aus Ihrem Cockpit und laufen in Ego-Shooter-Art direkt in die Fabrikanlage hinein. Innen finden Sie einen Computer, der die Produktion regelt. Ähnliche Konsolen stehen in praktisch allen Bauwerken. Im Kommandozentrum rufen Sie zum Beispiel eine Satellitenkarte auf, mit der Sie das Schlachtfeld aus der Vogelperspektive sehen. Darauf können Sie Ihre Truppen wie in normalen Echtzeit-Strategiespielen kommandieren, während Sie im sicheren Bunker hocken.

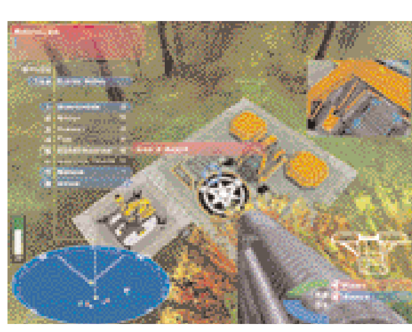
Alien-Rächer

Ihre Gegner sind alte Bekannte: Die Alienrasse der Scions, die schon gegen Ende des ersten **Battlezone** Unruhe stiftete, hat wieder ihre Finger im Spiel. Die Widersacher haben einen besonders fiesen Trick auf Lager: Die Standardflieger können jederzeit die Form wechseln. Am Zielort verwandeln sich die gelb-schwarzen Vehikel je nach Bedarf in Nahkämpfer oder Artillerie. Die Scions sind zähe Gegner, die Ihren Schüssen wieselflink ausweichen und sich gerne hinter Gebäuden verstecken.

Viele der Scharmützel mit den Aliens fechten Sie in Actionmanier selbst aus. Ihren Gleiter steuern Sie mit der Tastatur über die Planetenoberfläche, mit der Maus schwenken Sie Ihr Gesichtsfeld und feuern die Waffen. Davon haben Sie bis zu vier Stück an Bord, aus einer umfangreichen Palette von Feuerwaffen, Raketen oder Minen.

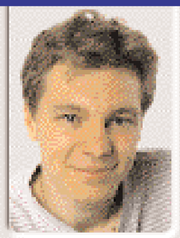
Schöne neue Welt

Den unwirtlichen Pluto lassen Sie schnell hinter sich, um den Scions auf fremde Welten zu folgen. Die neuen Landschaften sehen wesentlich prächtiger aus als beim Vorgänger. So erforschen Sie eine Pflanzenwelt, auf der riesige Bäume wachsen (und bei Beschuß umfallen). Oder einen glühenden Lavaplaneten. Oder einen Mond aus Eis und Kristallen. Mit Ihrem Gleiter schweben Sie über hügelige Oberflächen und an schicken Felsformationen vorbei. Ebenfalls eine Augenweide sind die detaillierten Vehikel, ob stromlinienförmige Scions oder bullige Constructor-Mechs. Befehle erhalten Sie über Funksprüche, die für ein stimmungsvolles Ambiente sorgen. CS



Per Schleudersitz haben wir uns gerade noch aus dem explodierenden Gleiter gerettet.

Christian Schmidt



Mitten in der Schlacht

Sobald ich Battlezone 2 gestartet habe, gibt es keinen Zweifel mehr: Ich bin auf einem fremden Planeten, um mich herum herrscht Krieg, und meine Jungs brauchen mich! Die »Mittendrin«-Atmosphäre ist bei Battlezone 2 so ausgeprägt wie in kaum einem anderen Spiel. Gerade, weil ich mit meinem Gleiter aktiv an den Gefechten teilnehmen kann, fühle ich mich doppelt verantwortlich, wenn mal was schiefgeht. Und möchte es natürlich das nächste Mal besser machen. Prompt sind wieder einige Stunden vergangen.

Nichts für Einsteiger

Wie Martin schon geschrieben hat: Die ersten Missionen führen schön behutsam in die Steuerung ein. Die braucht trotz aller Genialität ein wenig Eingewöhnungszeit. Schade nur, daß Battlezone 2 trotzdem happig schwer ist. Weil die Gegner oft schon zu Missionsbeginn vehement attackieren, müssen Sie so manchen Einsatz mehrmals starten. Macht aber nichts, denn siehe oben: Weil man's immer noch ein wenig besser machen kann und will, macht eine Mission auch bei der x-ten Wiederholung noch einen Mordsspaß.

Battlezone 2

Genre:	3D-Strategie	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 200 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 266 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

89% Spielspaß

Unerreicht innovatives Spielkonzept.

Aufbauspiel am alten Nil

Pharao

Warum die Pyramiden zu den sieben Weltwundern zählen, werden Sie schnell merken: So ein Monumentalbau macht eine Schweinearbeit...



Handelsschiffe bringen dringend benötigte Importwaren ans Dock.

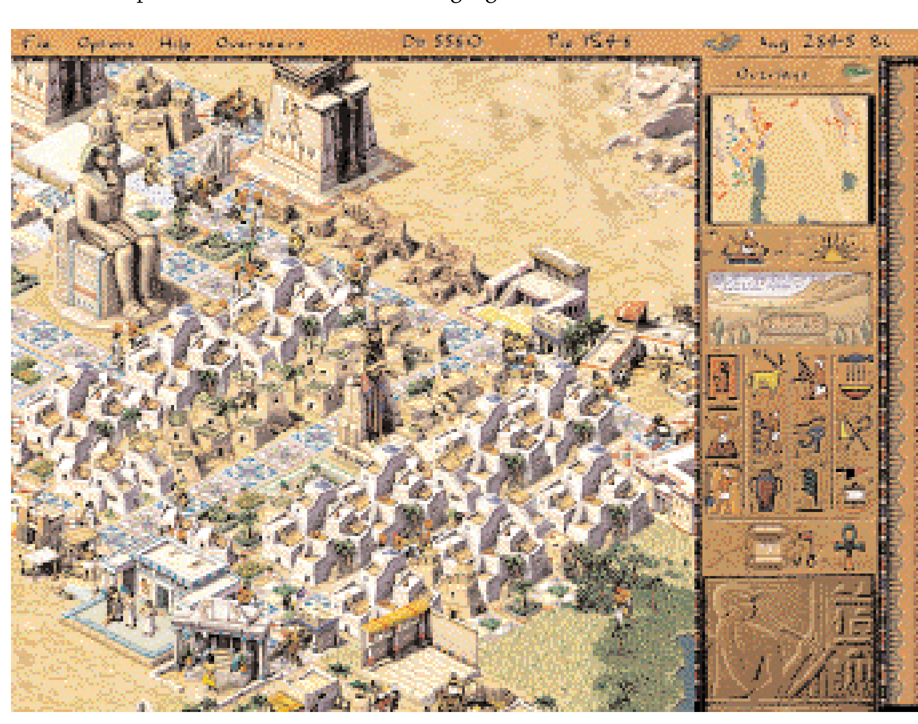


Auf Demo-CD: spielbare Demo

Heutzutage ist es cool, über paffende Bundeskanzler oder seitenspringende US-Präsidenten Witze zu reißen. Im alten Ägypten wäre solche Kritik am Staatsoberhaupt wenig empfehlenswert gewesen. Denn die Pharaonen galten als göttliche Wesen und waren dementsprechend mächtig. Das bekommen auch Sie zu spüren, wenn Sie in Impressions neuem Aufbau-Epos **Pharao** die Rolle des Statthalters übernehmen. Über drei Kampagnen mit zusammen 35 Missionen stellt der Herrscher Sie vor immer schwerere Aufgaben. Da müssen Sie mitten in der Wüste eine florierende Stadt errichten, in einer felsenlosen Landschaft Pyramiden hochziehen oder Nomadenangriffe abwehren.

Hütten zu Palästen

Das Spielprinzip funktioniert wie beim Vorgänger **Caesar 3**: Sobald Sie auf einer isometrischen Landkarte Grundstücke für Wohnhäuser anlegen, trudeln die Neubürger ein. Und wollen gleich gehegt und gepflegt werden: Arbeitsplätze und Nahrungsmittel sind nur der Anfang, denn bald stehen Tanzbuden, Tempel, Schulen, Krankenhäuser und Apotheken auf der Wunschliste. Neben Steuern und Export füllen Goldminen das Stadtsäckel. Erst wenn die Einwohner mit Ihren Leistungen zufrieden sind, verwandeln sich die anfänglichen Hütten in immer bessere Quartiere, bis schließlich schmucke Villen die Straßen zieren. Häufig ist eine bestimmte Anzahl solcher Prachtbauten eins Ihrer Missions-Nebenziele. »Vorgefertige« Städte gibt es nicht, Sie müssen jede Siedlung von Grund auf neu bauen.



Durch Tanzbühnen, schicke Statuen und Tempel verwandeln sich die Lehmhütten in schmucke Villen.

Diamantenfieber

Das Ressourcensystem ist eigentlich recht simpel, es gibt fast immer nur eine Stufe der Weiterverarbeitung – so stellen beispielsweise Papyrusmacher aus Schilf die berühmten Schriftrollen her. **Pharao** hat aber einige Stolperfallen eingebaut, die Ihnen wüstenmäßig einheizen: Zum einen brauchen die Schulen Papyrus, zum anderen kann es Ihr einziger Exportartikel sein, mit dem Sie wiederum die Einfuhr von Diamanten für Ihre Schmuckindustrie finanzieren müssen. Wenn dann noch Ihr Herrscher eine Eilladung Diamanten fordert, kommen Sie ordentlich ins Rotieren. Doch gerade dieser fordernde Dauerstreß macht einen großen Teil des Spielreizes aus.

Um mit anderen Städten zu handeln, müssen Sie eine Route einrichten: Auf einer »Weltkarte« picken Sie sich die Handelspartner raus, die gewünschte Waren bieten oder Ihre kaufen. Fortan steuern automatisch Karawanen Ihre Depots beziehungsweise Schiffe Ihre Docks an.

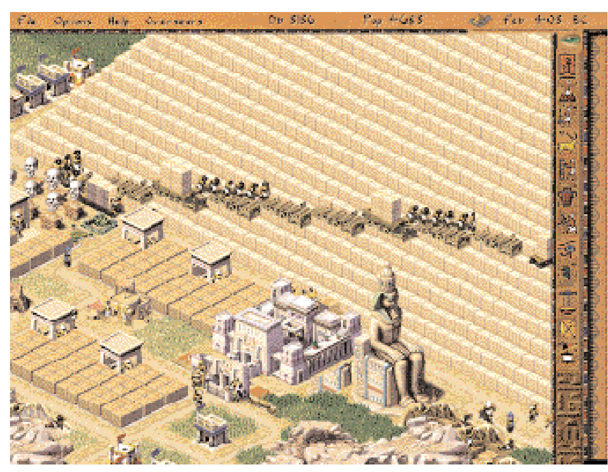
Quader-Qualen

Zu den Höhepunkten der Aufbaukunst gehören die gewaltigen Monumente, allen voran die mehrere Bildschirme füllenden Pyramiden. Während andere Gebäude lediglich Geld kosten, müssen Sie bei den Prestigebauten alle Materialien selbst beschaffen: Steine, Granitquader und Marmor. Ihre Arbeiter planieren das Gelände, um das Monument Schicht auf Schicht hochzuziehen. Sklaven schleppen die riesigen Brocken auf Schlitten über Rampen. Übrigens: Ein Standardquader der Pyramide in Gizeh wiegt rund sieben Tonnen, heutzutage bräuchte man einen Bagger mit 350 PS, um so einen Klotz über die Rampen zu bewegen...

Barbaren fallen ein

Wie bei **Caesar 3** finden Kämpfe auf der Stadtkarte statt – und sind genauso simpel. Aus Infanteristen, Bogenschützen oder Streitwagen bilden Sie 16er-Kompanien, die Sie nur geschlossen kommandieren können. Das Manko von **Caesar 3**, wo drei Barbaren eine halbe Stadt demolierten, weil sie die lahmen Legionäre lässig abhängten, gibt's bei **Pharao** nicht mehr. Nach wie vor reagieren Sie aber nur auf Attacken, Sie dürfen selber keine Truppen in Nachbarprovinzen entsenden.

Neu sind die Seeschlachten gegen Flußpiraten. Nur mit teuren Kriegsschiffen können Sie den schwimmenden Spitzbuben beikommen. Die Kampfsegler und Truppen sind die einzigen Einheiten, die Sie direkt steuern. Ab Mitte der zweiten Kampagne können Sie sich zwischen einem friedlichen und einem umkämpften neuen Landstrich entscheiden.



Mühsam schleppen unsere Arbeiter Granitblöcke über Rampen zur Pyramidenspitze. Das rechte Interface ist hier eingefahren.





Nur auf dem fruchtbaren Schlammboden des Nilufers können Sie Ackerbau betreiben. Vor der Flut muß die Ernte eingefahren sein.

Kichererbsensuppe

Die meisten Szenarios spielen am Nil, der einmal im Jahr über seine Ufer tritt und beim Zurückweichen fruchtbaren Schlamm hinterläßt. Nur darauf können Ihre Bauern Felder errichten, um bis zur nächsten Flut Feigen, Hopfen oder Erbsen anzubauen und zu ernten. Während der restlichen Zeit sind Sie aufs Fischen, die Straußenjagd oder Importe angewiesen. Doch nicht in jeder Mission tummeln sich Fische oder Vogel Strauß, und schon droht eine Hungerskatastrophe, wenn Sie die Ernteeinsätze nicht genau planen. Dumm läuft's auch, wenn eine wichtige Straße durch das Schlammgebiet führt – sobald die Flut kommt, geht der Verkehrsweg baden.

Ich will hier raus!

Wenn Sie einen Untertanen anklicken, erzählt der Ihnen per Sprach- und Textausgabe indirekt, was er von Ihren Taten hält. Durch diese Volksbefragung erfahren Sie fast mehr als aus den zahlreichen Statistiken. Da beklagt sich beispielsweise eine Marktfrau über die harte Schlepperei – prima, Ihre Speicher sind also gut gefüllt. Auch die Götter wollen umworben sein: Wenn Sie Osiris keinen Tempel bauen, fällt die nächste Nilflut ins Wasser... MD

Martin Deppe



Innere Werte

Pharao ist wie eine Pyramide – außen schlicht, innen voller Schätze. Ich werde ständig gefordert, jeder Eingriff in meine Stadt wirkt sich sichtbar aus: Zu wenig Geld? Gut, erhöhe ich halt die Steuern. Hoppla, prompt hauen meine Untertanen ab. Also baue ich eine Tanzfläche, um die verbliebenen Jungs bei Laune zu halten. Leider stehen durch die Abwanderung zuwenig Arbeiter bereit, die sich als Animateure einsetzen ließen. Gleichzeitig will mein Pharao eine Ladung Waffen, der Nil immer noch nicht übertreten, die Pyramidenbaustelle sündteuren Marmor und, und, und...

Sim Kairo

Im Vergleich zu Caesar 3 sind die Straßen zwar viel belebter, doch die unscheinbare Pharao-Grafik ähnelt immer noch eher dem trockenen Sim City 3000 als einem wuseligen Siedler 3. Das Gleiche gilt für die Komplexität, die durch den Pyramidenbau noch zugenommen hat – versuchen Sie mal, 120.000 Steinquader zu beschaffen, wenn Ihr Volk keine klopfen kann! Aufbauspiel-Fans, die sich am drögen Look und den sehr komplexen Missionen nicht stören, kann ich Pharao ans Herz legen.

Pharao

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Impressions
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 200 bis 600 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Open GL, Power VR, Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 24fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

84% Spielspaß

Das derzeit komplexeste Aufbauspiel.

Die Würfel sind gefallen

Catan Die erste Insel



Deutschlands erfolgreichstes Brettspiel wagt den Sprung in den PC. Macht das Feilschen um Rohstoffe auch gegen den Computer Spaß?

Christian Schmidt



Coole KI-Gegner

Es klappt auch auf dem Computer: Die Suchtwirkung des Brettspiels stellt sich sofort wieder ein. Grund dafür ist das eingängige Spielprinzip, das auch Einsteiger nach den vier Tutorial-Missionen verstanden haben. Die Umsetzung ist wirklich eins zu eins – vom Würfelwurf bis hin zum erbitterten Feilschen mit den Computergegnern. Die sind hervorragend gemacht, agieren clever und wirken dank vieler gesprochener Sätze beinahe lebendig. Schade nur, daß sich die Sprüche relativ schnell wiederholen; das Geplapper der KI-Gegner zehrt nach einigen Spielstunden gelinde an den Nerven.

Gewinnen ist Glückssache

Catan ist ein multimediales Brettspiel, perfekt umgesetzt, aber leider ohne echten Mehrwert. So viel Spaß es auch macht, für meinen Geschmack ist zuviel Glück dabei; ein paar schlechte Würfelergebnisse zu Spielbeginn, und der Rückstand ist kaum noch aufzuholen. Für eine gepflegte Partie emsigen Handelns gegen digitale Gegner ist das Spiel perfekt – nicht zuletzt dank der vielen Spielmodi, die lange Zeit für Laune sorgen. Wenn Sie aber mehrere Mitspieler zusammentrommeln können, sollten Sie den PC ausschalten. Am Brett macht's halt immer noch einen Tick mehr Spaß.

Zwei Spieler starren gespannt auf bunte Kärtchen. »Ich brauche dringend Holz. Dafür würd' ich ein Schaf hergeben.« – »Vergiß' es, unter zwei Lehm kriegst Du nichts von mir.« – »Ein Lehm und ein Getreide?« – »Okay!« Kommt Ihnen dieser Dialog bekannt vor? Dann haben Sie wohl auch schon die eine oder andere Partie Die Siedler von Catan hinter sich. Das sehr beliebte Schachern um Rohstoffe beim Besiedeln einer Insel dürfen Sie nun auch am PC erleben: Catan – Die erste Insel setzt das Brettspiel detailgenau um.



Die höchste Zoomstufe taugt für großen Karten.

Landbesetzung

Das fruchtbare Eiland Catan wird, frisch entdeckt, von bis zu sechs Spielern rundenweise in Besitz genommen. Das Gebiet besteht aus sechseckigen Feldern, auf denen jeweils einer von fünf Rohstoffen vorkommt. Auf Äckern wächst Getreide, Wälder bringen Holz, in Lehmgruben entstehen Ziegel, in Bergen wird Erz gefördert, und auf Wiesen weiden Schafe. Jeder Landstrich trägt eine Zahl zwischen zwei und zwölf; wenn die beiden Würfel, die jeder Spieler zu Beginn seines Zuges wirft, diese Augenzahl ergeben, produzieren alle entsprechenden Felder ihren Rohstoff. Davon profitieren Sie aber nur, wenn eine Ihrer Siedlungen an diese Regionen grenzt – dann wandert etwa eine Einheit Holz in Ihr Lager. Zu Spielbeginn darf jeder Spieler zwei Dörfer auf der Insel plazieren.

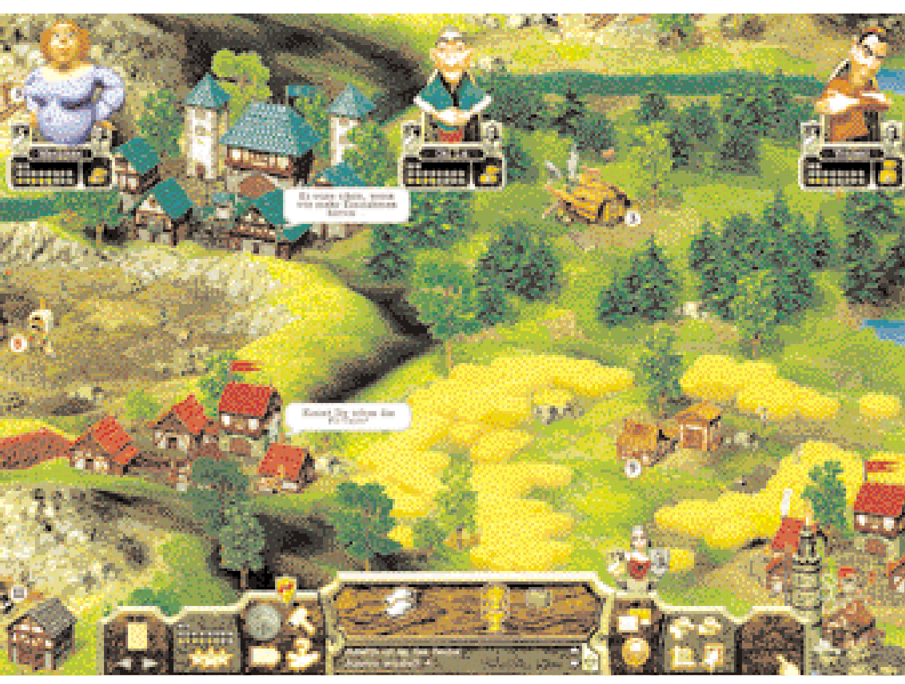
Tausch mit mir!

Um kräftig zu expandieren, benötigen Sie die richtigen Rohstoffe. Ohne Straßenverbindung kann keine neue Siedlung errichtet werden, jeder Weg kostet aber ein Klafter



Wenn die Würfel liegenbleiben, fliegen die Rohstoffe in hohem Bogen zu den Spielern. Ihre Kontrahenten reagieren mit Animationen auf jedes Ereignis.

Holz und eine Einheit Lehm. Wenn Sie Ihre Startorte neben lukrativen Wäldern gebaut haben, fehlt Ihnen unter Umständen der nötige Lehm; andere Spieler sitzen auf Bergen von Ziegeln, bestellen aber selbst keine Getreidefelder. Weil's jedem immer an etwas mangelt, dreht sich **Catan** um den Tauschhandel zwischen den Spielern. Während jedes Zugs dürfen Sie Ihren Kollegen beliebig viele Angebote machen. Motto: Biete Holz, suche Erz. Die Feilscherei nehmen Sie über ein doppelseitiges Fenster vor. Auf die linke Hälfte ziehen Sie per Drag & Drop Ihre gebotenen Waren direkt aus dem Lager, rechts bestimmen Sie über Icons, was Sie dafür gerne hätten. Daraufhin sagen Ihnen die Computergegner, was sie davon halten. Ist der Handel perfekt, werden die Waren nach einem weiteren Mausklick getauscht.



Die Nahansicht der Insel ist prächtig, aber spielerisch sinnlos. Sprechblasen zeigen, was in den Dörfern gerade Tagesgespräch ist.



Einige Statistiken lockern den Spielablauf auf.

Seefahrer und mehr Spieler

Um eine Partie zu gewinnen, müssen Sie Siegpunkte für Errungenschaften anhäufen. Ein Dorf ist einen Siegpunkt wert, eine Stadt zwei, außerdem gibt es verschiedene Boni. Das Basisregelwerk des Brettspiels ist in **Catan – Die erste Insel** um die Erweiterungsregeln »Seefahrer« und »5-6 Spieler« ergänzt. Das bedeutet, daß Sie auf größeren Spielfeldern bis zu fünf Gegnern gegenübersitzen und auch auf dem Seeweg weitere Inseln besiedeln können. Für Einzelspieler bietet **Catan** eine Kampagne, in der Sie zwölf Missionen lang eine Inselkette erforschen. Dabei erwarten Sie auch Spezialaufgaben, etwa, als erster eine Siedlung auf einer Insel abseits des Festlands zu errichten. Wenn die Kampagne gelöst ist, dürfen Sie vorgefertigte Einzelszenarios nachspielen oder sich vom Programm eine Zufallskarte auswürfeln lassen. Einen Editor für eigene Inseln oder Szenarios gibt es allerdings nicht.

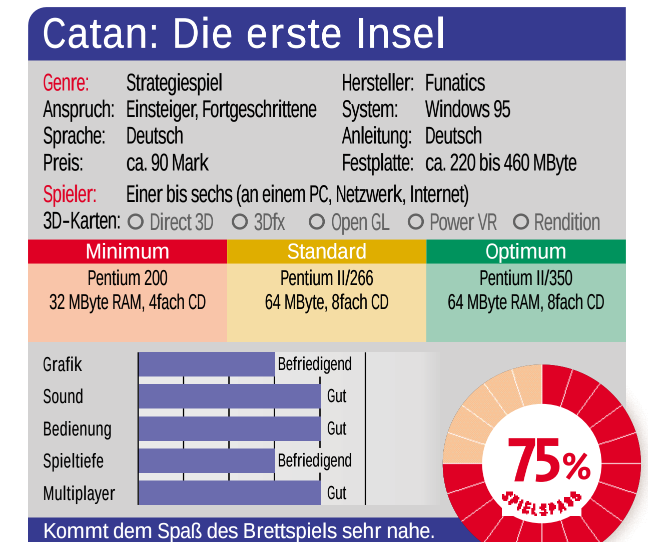


Kleine Animationssequenzen untermalen wichtige Ereignisse, hier einen Raubüberfall.

KI mit Persönlichkeit

Als Gesellschaftsspiel steht und fällt **Catan** mit Ihren Mitspielern. Zum Glück sind die Computergegner exzellent. Acht Persönlichkeiten stehen als Kontrahenten zur Verfügung; die Schönheit Vicky ist zum Beispiel eine höfliche Spielerin, der Greis Louis ein Eigenbrötler und schnell eingeschnappt – dann handelt er nicht mehr mit Ihnen. Die KI spielt so gut, daß auch Profis ordentlich zu knabbern haben. Die Computergegner quittieren jede Aktion mit einem gesprochenen Kommentar; insgesamt hat jede Person über 1.000 Aussagen auf Lager.

Auch am PC dürfen Sie natürlich mit echten Menschen spielen. Das Feilschen läuft aber deutlich zäher ab als am Brett. Abwechselndes Ziehen am gleichen Computer ist möglich, allerdings sehen Sie beim Handeln zwangsläufig die Rohstoffe der Mitspieler. Am besten klappt's über ein Netzwerk oder das Internet, wobei jeder Spieler eine CD im Laufwerk haben muß. CS



Catan: Die erste Insel

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	Funatics
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 220 bis 460 MByte
Spieler:	Einer bis sechs (an einem PC, Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	Direct 3D, 3Dfx, Open GL, Power VR, Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte, 8fach CD	Pentium II/350 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

75% Spielspaß

Kommt dem Spaß des Brettspiels sehr nahe.

Addon zum Suchtspiel

Heroes of Might & Magic 3
Armageddon's Blade

Ein mächtiges Schwert macht Erathias Königin Catherine das Leben schwer.



Eine voll ausgebaute Conflux-Stadt wird von Elementaren und Feuervögeln bewacht.

Wer Lucifer Kreegan heißt, wird kaum bei der Telefonseelsorge Wuppertal arbeiten, sondern unentwegt diabolische Pläne schmieden. So auch der Oberbösewicht in Armageddon's Blade, dem Addon zum Strategie-Epos Heroes of Might & Magic 3. Wie im Hauptprogramm müssen Sie sechs Kampagnen bestehen, um Erathia vor einer erneuten Invasion zu bewahren, die Lucifer mit dem Zauberschwert »Armageddon's Blade« meistern will. Die neuen Feldzüge sind deutlich schwerer; schon im ersten Einsatz ist der Gegner stark überlegen.

Neuerdings können Sie die Türme kommandieren.

Phönix aus der Asche

Gleich im Einstiegsszenario taucht ein neues Volk auf: In »Conflux«-Städten rekrutieren Sie diverse Elementare, die den vier Elementen Feuer, Wasser, Luft und Erde angehören. Während Erd-Elementare beispielsweise gegen Feuerzauber oder magische Blitze immun sind, trifft ein beschworener Meteoriten-Sturm sie doppelt stark. Die stärkste Einheit, der Phönix, kann sich wiederbeleben. Neuerdings dürfen Sie beim Rekrutieren aller Einheiten zwischen der Standard- und der Upgrade-Version wählen, was sich aber nur bei Rohstoffmangel lohnt.

Außerdem gibt's 13 weitere neutrale Truppentypen, darunter vier Drachen. Der stärkste, der Azur-Feuerspucker, hat satte 1.000 Hitpoints – da sehen die bisherigen Kraftprotze Titan und Behemoth mit ihren 300 ziemlich alt aus.

Minensperre

Ihre Rohstoffminen können Sie jetzt wie die Garnisonen mit Truppen sichern – vor allem bei den begehrten Goldminen eine feine Sache. Und wenn Sie einen Helden mit Artillerie-Skill haben, dürfen Sie bei Belagerungen Ihre Wachturm-Schüsse selber abfeuern. Hört sich simpel an, kann aber über Sieg und Niederlage entscheiden. MD

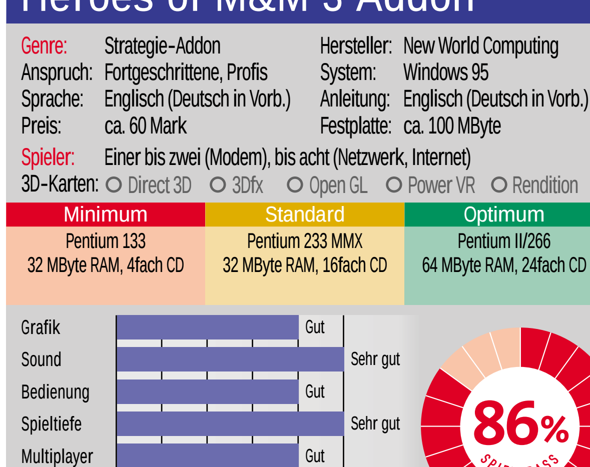
Martin Deppe



Helden-Haft

Hiermit verklage ich New World Computing: Das Addon fällt eindeutig unter das Arzneimittel-Schutzgesetz und sollte eine Suchtwarnung auf der Packung haben! Die sechs frischen, langen Kampagnen machen wieder derart abhängig, daß ich mich am liebsten für mehrere Monate damit einschließen würde. Kleine, aber feine Änderungen tun ihr übriges.

Allerdings hätte das neue Volk aufregender sein dürfen, denn die Elementare gab's schon als neutrale Truppen, die Feuervögel und Feen in Heroes 2. Doch die lange Spieldauer und die Verbesserungen entschädigen für dieses Manko dicke. Mein Tip: Jahresurlaub einreichen, Addon kaufen, Erathia retten!



Heroes of M&M 3 Addon

Genre:	Strategie-Addon	Hersteller:	New World Computing
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: Direct 3D, 3Dfx, Open GL, Power VR, Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 16fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 24fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

86% Spielspass

Neue Kampagnen mit hohem Suchtfaktor.

Anzeige

Attraktionen, die sich lohnen

Rollercoaster Tycoon Added Attractions

Microprose hat ein Herz für Kirmeskrämer: Neue Fahrgeschäfte und knifflige Szenarios fordern auch gestandene Achterbahn-Bauer.

Mick Schnelle



Attraktive Attraktionen

Die Added Attractions haben mir einen willkommenen Anlaß gegeben, mich wieder mal mit Rollercoaster Tycoon zu beschäftigen. Die neuen Szenarios sind erheblich fordernder und machen mir deshalb mehr Spaß. Und die neuen Fahrgeschäfte sind eine nette Zugabe. Ob man die Dinos und den Dschungel unbedingt haben muß, ist dagegen Geschmackssache.

Ärgerlich finde ich nur, daß die Steuerung nervig geblieben ist. Vor allem das manuelle Bäume-Entfernen und der fummelige Achterbahn-Bau drohten mich mehrfach in den Wahnsinn zu treiben. Spaß macht's trotzdem, nur Einsteiger sollten erst mal mit dem Hauptprogramm üben.

Wie man mit Rummel viel Kohle macht, hat Microprose mit **Rollercoaster Tycoon** gezeigt. Das Aufbauspiel rund um Kirmes und Themenparks begeisterte trotz fummeliger Steuerung vor allem Einsteiger wegen des niedrig angelegten Schwierigkeitsgrads. Das **Added Attraction Pack** wendet sich an den erfahreneren Spieler.

Komplexe Kirmes

Wie macht man aus einer simplen Brücke einen florierenden Vergnügungspark? Vor diese und ähnliche Fragen werden Sie gestellt, wenn sie sich an eines der 30 Szenarios des Addon-Packs wagen. Auch ganz harmlos klingende Vorgaben, wie etwa die Steigerung des Verkehrswertes eines Parks, entpuppen sich schnell als schwer lösbar, wenn das zur Verfügung stehende Gelände nur aus einem schmalen Küstenstreifen besteht. Das **Added Attraction Pack** macht Schluß mit den von selbst laufenden Rummelplätzen. Die meisten Szenarios können Sie nur trickreich lösen, indem Sie zum Beispiel dem Meer Land abtrotzen.

Neuer Lack

Was wäre **Rollercoaster Tycoon** ohne seine spektakulären Fahrgeschäfte? Von denen gibt es jetzt viel mehr, etwa Achterbahnen mit vertikalen Loopings oder Faßrollen. Nostalgiefans dürfen sich an klassischen Holzbahnen austoben. Mit der Lackierfunktion streichen Sie die Rollercoaster abschnittsweise kunterbunt an. Für Ambiente sorgen neue Dekorationsstücke. Ein Satz Dinosaurier verwandelt Ihre Kirmes optisch in den Jurassic Park. MIC

Marskrater und futuristische Gebäude verzieren jetzt unseren Technopark.



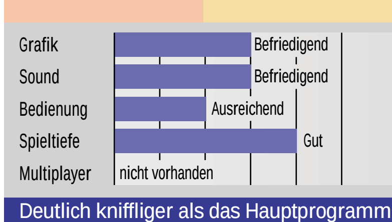
Dank der neuen Malfunktion können Sie jetzt Ihre Attraktionen kunterbunt gestalten und so den passenden Rahmen für die Dinos schaffen.

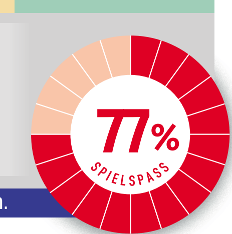
Added Attractions Pack

Genre:	Aufbauspiel-Addon	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 46 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD





Deutlich kniffliger als das Hauptprogramm.

Sport

Michael Galuschka



Die Jahr-2000-Ödnis

Beim Zusammenstellen der Sport-Charts überkam mich eine tiefe Langeweile. Nicht, daß der diesmalige Sportteil so öde wäre – ganz im Gegenteil. Aber schon sieben Spiele – fast ein Drittel – schmücken sich inzwischen mit dem trendigen Millenniums-Zusatz 2000. Das Ende ist damit bei weitem nicht erreicht: An ausstehenden Titeln fallen mir spontan noch **NBA Live 2000** sowie **Links LS 2000** ein, und auch außerhalb der Top 25 tummeln sich einige Nullen.

Abgesehen davon, daß noch gar nicht 2000 ist (und man dann sowieso schon wieder die ganzen 2001er spielt), weist dieses unscheinbare Detail doch auf Grundsätzliches hin: Neben dem bereits angeschnittenen Ideenmangel bei der Namensgebung auch darauf, daß das Sportgenre bald nur noch aus Serien besteht. Mein Vorschlag: Statt der immer gleichen Zahlenkürzel sollte man die Titel einfach mit dem Erscheinungsdatum versehen. Bei einem »Fifa 4.11.1999« steckt nicht nur echter Nutzen im Namen, es wird garantiert auch nicht mehr verwechselt.



Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.«

[Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2000	Sportspiel	11/99	92%
2	Fifa 2000	Sportspiel	NEU	88%
3	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
4	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
5	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
6	Links LS 99 Edition	Sportspiel	4/99	87%
7	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
8	NBA Live 99	Sportspiel	1/99	86%
9	Kicker Fußball Manager	Manager	11/99	85%
10	Need for Speed 4	Rennspiel	8/99	85%
11	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
12	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	84%
13	Anstoss 2 Gold	Manager	12/98	84%
14	Nascar Racing 3	Rennspiel	NEU	83%
15	Midtown Madness	Rennspiel	7/99	82%
16	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
17	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	12/98	82%
18	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
19	Fußball International 2000	Sportspiel	10/99	78%
20	Superbike World Champ.	Rennspiel	4/99	78%
21	Bundesliga Stars 2000	Sportspiel	9/99	77%
22	Links Extreme	Sportspiel	8/99	77%
23	Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	9/99	75%
24	Madden NFL 2000	Sportspiel	NEU	74%
25	NBA Inside Drive 2000	Sportspiel	11/99	74%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Inhalt

Tests

Knopf-Künstler

Fifa 2000

Von wegen Übersättigung: Auch in der siebten Auflage ist EA Sports' Kickerspiel wieder ein Freizeitkiller erster Güte.



Auf Demo-CD: GameStar-Duell-Video

Was beschäftigte den PC-spielenden Fußballfan in der letzten Zeit wohl am meisten? Die Fußball-EM war sicher ein Thema, konnten doch selbst Spitzenteams wie Moldawien oder Finnland die deutsche Nationalmannschaft nicht von der direkten Qualifikation abhalten. Auch die Champions League wird immer interessanter. Denn hier spielen gleich vier deutsche Teams mit, von denen es mit Hertha BSC Berlin zumindest eines geschafft hat, sich (noch) nicht zu blamieren.

Facts

- über 400 Teams
- 16 Ligen
- 40 historische Teams
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 15 Stadien

Trotzdem heißt die eigentlich spannende Herbstfrage auch 1999: »Wie fällt das diesjährige Fifa aus? Was fiel EA Sports neues ein?« Nicht allzuviel, um die Antwort auf die zweite Frage vorwegzunehmen. Im wesentlichen handelt es sich bei Fifa 2000 um die runderneuerte Vorjahres-Version. Behutsame Verbesserungen bei Matchablauf und Spielmodi geben der Millenniums-Edition dennoch ihre Berechtigung.

Immer dem Pfeil nach

Das Herzstück der letzten Fifa-Auflagen, die hervorragende Spielbarkeit, wurde ein weiteres Mal verfeinert. Die Entwickler haben ihr Vorhaben erreicht, das Spielgeschehen trotz vereinfachter Steuerung noch variabler zu gestalten. Dabei hilft vor allem ein farbiger Pfeil, der dem ballführenden Kicker die Richtung des nächsten Teamkollegen anzeigt. Wenn die Markierung grün ist, steht einem gelungenem Paß sprichwörtlich nichts im Wege, bei Rot hat er dagegen nur wenig Chancen, anzukommen. Und bei Gelb kann es klappen, muß aber nicht. Besonders inmitten kleinerer Spielertrauben bewährt sich der Pfeil recht schnell, wenngleich die Farbangabe hin und wieder bar jeglicher Logik ist.

Gut abgestuft wurden die drei Schwierigkeitsgrade: Einsteiger kommen im Amateur-Modus sofort zurecht, und selbst für Könner ist der Computer im Weltklasse-Level eine harte Nuß. Anspruchsvoll, wenn auch schaffbar, fällt der Profi-Modus aus.

Steueroase

Insgesamt liegt das Spielniveau leicht über dem etwas hektisch wirkenden Vorgänger: Mit dem neuen, nach etwas Eingewöhnung sinnvoll einsetzbaren Ball-Abschirm-Knopf können Sie das Tempo aus dem Spiel nehmen. Neben den vier Basis-Buttons



Barcelonas Torhüter konnte den Ball nur abklatschen, für Dortmund eröffnet sich die Chance zum Nachsetzen.

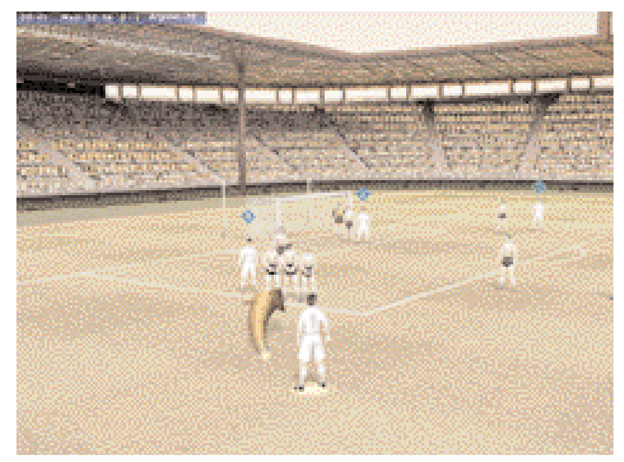
Schuß, Flanke/hoher Paß, Paß und Spurt hält das prall belegte Gamepad für fast jede Situation die passende Technik bereit. Im Angriff zählen dazu Tricks wie Übersteiger, Hackentrick, 360-Grad-Pirouette oder Sidestep, der den Abwehrspieler ins Leere laufen läßt. In der Verteidigung haben Sie vom harmlosen Tackling bis hin zur rotbedrohten Blutgrätsche drei verschiedene Grundattacken zur Auswahl. Außerdem können Sie den Torwart herausstürzen lassen, eine Abseitsfalle aufbauen oder dem ganzen Team Pressing verordnen. Spontan einsetzbare Offensivtaktiken wie ein beherzter Flankenlauf fielen hingegen dem Rotstift zum Opfer. Praktisch: Bei Standardsituationen können Sie per Feuerknopf einen von drei markierten Kollegen direkt anspielen. Nicht immer ideal ist die Verteilung von Angriffs- und Verteidigungsmanövern auf die Feuerknöpfe. Wer zum Beispiel wegen Ballverlust etwas zu spät zum Übersteiger ansetzt, hat auf einmal das lästige Pressing-Icon auf dem Bildschirm.



Mit dieser spektakulären Kameraeinstellung wirken Tore in der Wiederholung gleich doppelt so schön.

Langzeitliga

In den betont schlichten Menüs sind auf Anhieb keine Neuerungen zu entdecken. Eine der wichtigsten wird sogar schamhaft verschwiegen: Endlich dürfen Sie sich mehrere Jahre hintereinander mit demselben Verein vergnügen. Neben Ab- und Wiederaufstiegen lockt auch das europäische Parkett – selbst die nationalen Pokale sind nun in eine Saison integriert. Nahezu unverändert blieb der eher rudimentäre Managermodus. Außer der Verpflichtung neuer Spieler und grobschlächtigen Taktikeinstellungen (das Verschieben einzelner Akteure fiel sogar ganz heraus) gibt es hier nicht sonderlich viel für Sie zu tun.



In einem seltsamen Halb-s/w-Modus können Sie mit 40 berühmten Teams der vergangenen Jahre antreten.



Die Unähnlichkeit mit lebenden Personen ist beabsichtigt: Mangels Gesichtslizenz sieht der Digi-Bierhoff ganz anders aus.

Außerdem wartet auf den Solokicker das bekannte Repertoire aus Freundschaftsspiel, diversen Turnieren und einem Trainingsmodus zum Üben der Steuerungsfinessen. Wer lieber das Tor menschlicher Mitspieler bombardiert, wird mit **Fifa 2000** nur halb glücklich. Zwar gehört es zu den spaßigsten Programmen überhaupt, die man zu mehreren an einem Rechner daddeln kann (nachzuprüfen in unserem Video-Special), doch Internet-mäßig bleibt der PC kalt. Lediglich im lokalen Netzwerk dürfen sämtliche zwanzig Feldspieler von menschlichen Akteuren übernommen werden.

Starrsinniges Gamepad

Bis endlich der Anpfiff erfolgt, müssen Sie noch eine herbe Enttäuschung überstehen: Auch im siebten Anlauf hat es EA Sports nicht ge-



Das Team-Management, hier die Taktikeinstellungen, beschränkt sich erneut auf das Wesentliche.

Gunnar Lott



Immer wieder gut

Der Millenniumsjahrgang der ruhmreichen Fifa-Serie beschränkt sich im wesentlichen auf optisches Feintuning, auch wenn gerade Gelegenheitsspieler den leicht optimierten Matchablauf schätzen werden. Die sinnvollste spielerische Änderung ist der hilfreiche Pfeil, der gute Paßchancen anzeigt; vom Saisonmodus hätte ich mir hingegen etwas mehr Pep erhofft. Außerdem warte ich seit Äonen darauf, daß bekannte Stärken der NHL-Serie endlich übernommen werden. Egal, auch das aktuelle Fifa ist wieder das bei weitem beste Fußballspiel dieses Jahres.

Michael Galuschka



Kicker-König

Mann, war das spannend: Knapp, aber hochverdient setzt sich das Team der Fifa-Stärken gegen die überraschend fitte Mannschaft der Fifa-Schwächen durch. Vor allem in der ersten Halbzeit sah es zunächst nach einem Erfolg der Schwächen aus: eine lieblose Präsentation und nervige Kommentare erspielten die Führung, die das wieder nicht frei konfigurierbare Gamepad noch deutlich ausbauen konnte. Erst nach einer gewissen Spielzeit kamen dann die Stärken zum Zug; vor allem das flüssige Paßspiel, die brillanten Animationen sowie die sinnvollen Kameraeinstellungen verwandelten den Rückstand noch in einen Triumph. Dadurch steht Fifa 2000 nun mit 88 Punkten auf Platz 2 der Tabelle.

Führung verteidigt

Schon erstaunlich, wie es EA Sports trotz der Mängel und nerviger Details (Stichwort: Kopfballstärke des Computers) geschafft hat, ein derart faszinierendes Sportspektakel auf die Beine zu stellen. Gut, allzuviel hat sich gegenüber der 99er Version nicht geändert; ein paar Dinge wie die Angriffstaktiken wurden sogar kurzerhand gestrichen. Doch nirgendwo wird Fußball am Bildschirm so zum Erlebnis wie bei Fifa 2000.

schafft, die Steuerung frei konfigurierbar zu machen. Außerdem wurden nicht alle Funktionen optimal verteilt; einen herzhaften Sprint legen die Kicker zum Beispiel mit dem Y-Knopf auf den Rasen. Bei den Referenz-Pads von Logitech und Microsoft ist dieser mitten in der zweiten Reihe. Bis man ihn da zielsicher trifft, ist es meistens schon zu spät.



Haarige Situationen können Sie im Replay gut analysieren.

Doppelter Dämpfer

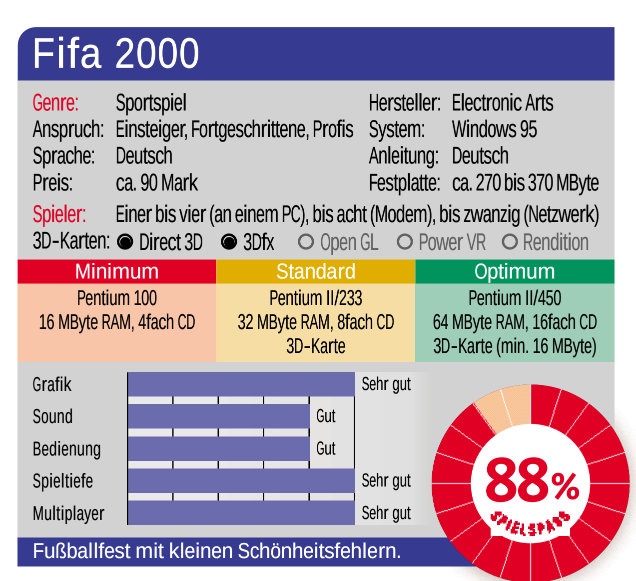
Gestrichen haben die Kanadier die freie Wahl des Austragungsorts bei Freundschaftskicks. Das gute Dutzend Stadien ist vom schnuckligen Schmuckkästchen bis zur Riesenschüssel zwar schön abwechslungsreich gestaltet, hat aber mit real existierenden Arenen wenig Ähnlichkeit. Ein Atmosphäre-förderndes Drumherum, wie etwa die Vorstellung des Spielortes, bleibt deshalb Fehlanzeige. Statt dessen verfolgt man den Einlauf und die letzten Dehnübungen der Spieler, und aus der Reporterkabine begrüßen einen der Fifa-Veteran Wolf-Dieter Poschmann und Hansch-Ersatz Rolf Dahlmann. Ob es nun an deren Tagesform oder der EA-Dialogregie lag: Die Kommentare sind ziemlich daneben. Von platten Sprüchen (»Das ist Fußball!«) bis hin zu sprachlichem Müll (»Der Ballbesitz ist weg«) ist fast jede mögliche Kommentatoren-Peinlichkeit vertreten.



Bei der bewährten Turmkamera lassen sich Höhe und Zoomstufe jetzt frei einstellen.

Anmachende Animationen

Im Gegensatz zu manchem EA-Sports-Kollegen ist Fifa 2000 kein Präsentationswunder. Neben den bereits erwähnten Atmosphäre-Schwächen reißt auch die Grafik insgesamt keine Grasbüschel aus. Die Polygonmännchen, Spielfelder und Stadien wurden seit Fifa 98 nur unmerklich schöner. Da helfen auch die animierten Gesichter nicht, zumal sie den echten Vorbildern (die Kader sind auf aktuellem 1999/2000er Stand) mangels Genehmigung kaum ähneln und des öfteren eher Fratzen gleichen. Todschick und nahezu perfekt fallen hingegen die Animationen aus; von Dutzenden Jubelarten über theatralisches Reklamieren bis hin zum Anstänkern ungeliebter Gegenspieler haben die Fußballer ein enormes Repertoire. Insgesamt gelungen, wenn auch nicht besonders auffällig ist der Zuschauer-Sound. Musikalisch geht es mit Bands wie »Big Reel Fish« und »Apollo 440« wie immer sehr modisch zur Sache. Höhepunkt ist der Introtrack; hier heizt Robbie Williams mit seiner neuen, extra auf Fifa 2000 abgestimmten Single ein: dampfender Britpop vom Feinsten. MG



Fifa 2000

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 270 bis 370 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC), bis acht (Modem), bis zwanzig (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte (min. 16 MByte)

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

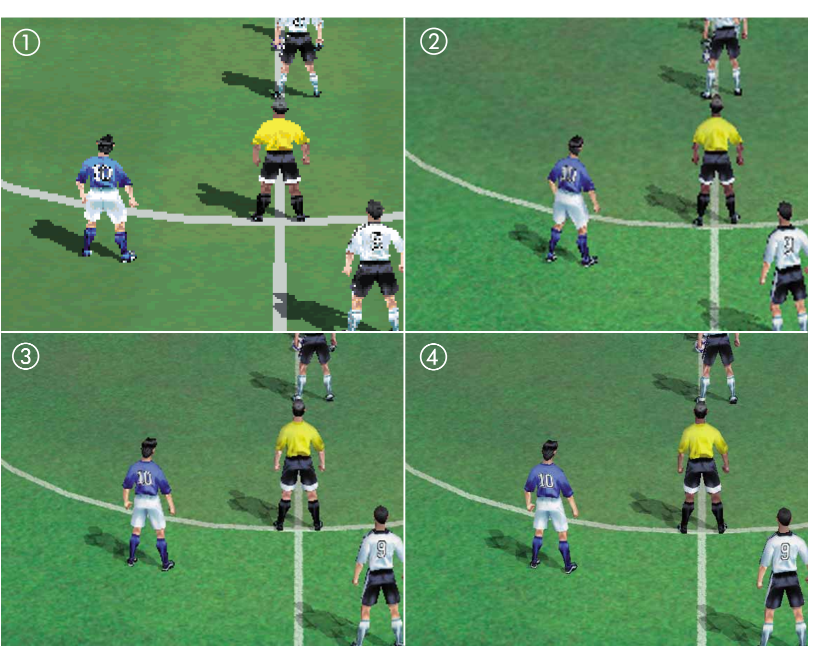
88% Spielspass

Fußballfest mit kleinen Schönheitsfehlern.

Technik-Check: Fifa 2000

Die wichtigsten Fakten zur sachte optimierten Grafik-Engine.

Grafik-Check:
① 640x480, Software, 50% Details
② 640x480, alle Details
③ 1024x768, 50% Details
④ 1600x1200, alle Details



Schon in der niedrigsten Auflösung von 640x480 (mit allen Details) sieht die Fifa-Grafik gut aus. Höhere Auflösungen als 1024x768 bringen praktisch keinen Qualitätsgewinn mehr.

Da schon der Vorgänger von Fifa 2000 sehr gut aussieht, hat sich die EA-Sports'-Grafikabteilung auf Feintuning beschränkt: Es gibt neue Jubelszenen, einige sehr schöne neue Animationen und optisch aufgepeppte Stadien. Dennoch halten sich die Hardware-Anforderungen in Grenzen: Auch Besitzer eines Pentium 200 MMX mit Voodoo-1-Karte können Fifa 2000 auf der 640er-Auflösung bereits mit ordentlichen Frame-Raten spielen. Über Traumauflösungen von 1600 mal 1200 Pixeln bei vollen Details dürfen sich schon Eigentümer gehobener Mittelklasse-PCs wie einem P-II/450 freuen, wenn sie mindestens eine TNT- oder Voodoo-2-Karte eingebaut haben. Leider läßt sich mit Detail-Einstellungen im Grafik-Menü die Performance kaum noch steigern – die Werte in unserer Tabelle gehen daher von der höchsten Detailstufe aus. GUN

Die Performance-Tabelle

		Software	Rage 128	Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1	TNT 2
P166 MMX, AMD K6/300	640x480	● grün	● grün	● gelb	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün
	800x600	● schwarz	● gelb	● schwarz	● schwarz	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün
PII/300, Celeron 300, AMD K6-2/300	640x480	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün
	800x600	● schwarz	● grün	● schwarz	● schwarz	● grün	● grün	● grün	● grün	● grün
	1024x768	● schwarz	● grün	● schwarz	● schwarz	● grün	● hellgrün	● grün	● grün	● grün
PII/450	1024x768	● schwarz	● grün	● schwarz	● schwarz	● grün	● hellgrün	● grün	● grün	● grün
	1280x1024	● schwarz	● grün	● schwarz	● schwarz	● grün	● schwarz	● grün	● grün	● grün
PIII/500	1024x768	● schwarz	● grün	● schwarz	● schwarz	● grün	● hellgrün	● grün	● grün	● grün
	1280x1024	● schwarz	● grün	● schwarz	● schwarz	● grün	● schwarz	● grün	● grün	● grün

Legende
- ● (schwarz) nicht möglich
- ● (rot) unspielbar langsam
- ● (gelb) mit Einschränkungen spielbar
- ● (grün) gut spielbar
- ● (hellgrün) nur im SLI-Modus möglich

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Fifa 2000 unterstützt 3D-Karten per Direct3D; der Native-Support für PowerVR- Chipsätze wurde gestrichen. Unsere Testversion lief problemlos auf allen gängigen Beschleunigern außer der Matrox G200, mit der schon Fifa 98 Probleme hatte. Im schönen Softwaremodus steht nur eine Auflösung zur Verfügung: 640 mal 480.

STADION: Es gibt rund 15 verschiedene Stadiongrafiken. Erstmals bietet ein Fifa-Spiel animierte Zuschauer, die Sie auch abschalten können, was aber fast keinen Performance-Gewinn bringt. Sonstige Effekte gibt's kaum, wenn man vom einstellbaren Wetter (Sonne, Regen, Schnee) absieht.

EINGABEGERÄTE: Sie können Fifa 2000 per Tastatur oder Gamepad spielen. Im Gegensatz zur NHL-Reihe dürfen Pads bei Fifa nicht frei konfiguriert werden, was sehr störend ist. Dennoch bietet ein Gamepad das beste Spielgefühl.

FIGUREN: Die Animationen und Texturen der Polygonfiguren sind sehr gelungen, die Spieler unterschiedlich groß, ihre beweglichen Gesichter können Emotionen ausdrücken.

SOUND: Aufwendige Stereo-Effekte – 3D-Soundkarten werden ebenso unterstützt wie Dolby Sourround. Die Musik liegt nur in digitalen Soundstreams, aber nicht in Audiotracks vor.

MULTIPLAYER: Fifa 2000 läßt sich per seriellem Kabel, Modem oder im lokalen Netzwerk spielen. Maximal 20 Spieler können teilnehmen, davon bis zu vier an einem PC. Auf eine Internet-Option wurde verzichtet. Leider benötigt jeder Rechner, wie neuerdings bei EA-Spielen üblich, eine eigene CD.

Der lange Weg an die Spitze

Bundesliga 2000

Fernsehreife Grafik soll Fußballmanager-Freunde für Bundesliga 2000 gewinnen. Doch der schönste ist nicht automatisch der beste.

Neben Golf- und Rennspielen sind die Fußballmanager das einzige wichtige Sportspiel-Genre, in dem EA Sports nicht die Nase vorn hat. Auch Bundesliga 2000 kann den aktuellen Spitzenreitern Anstoss 2 Gold und Kicker Fußball Manager noch nicht das Wasser reichen. Doch mit Fifa 99-Grafik und einer Handvoll neuer Optionen macht der Manager Made in England jetzt einigen Boden gut.

Zahlen über Zahlen charakterisieren die Spieler.

Bundesliga live

Was Bundesliga 2000 auszeichnet, ist die offizielle DFB-Lizenz. Sie sehen in aller Grafikpracht der Fifa 99-Engine die Polygonspieler Ihres Lieblingsvereins auf Torjagd gehen, mit richtigen Namen und im Originaltrikot. Lediglich auf die echten Gesichter müssen Sie aus rechtlichen Gründen verzichten. Dafür wird das Spiel von Rolf Töpperwien recht kompetent moderiert. Zwar wiederholen sich manche Sprachsamples allzu schnell, aber die Kommentare passen gut zu den Situationen. Nur hat Töppie eine gesteigerte Neigung, Torwarte über den grünen Klee zu loben. Nahaufnahmen sorgen für Stadionflair, wenn sich Spieler über gelbe Karten beklagen oder in frenetischen Torjubel ausbrechen.



Nach dem Spiel wird unter anderem die Dauer des Ballbesitzes des Teams analysiert.



Die hervorragende Spielszenengrafik basiert auf Electronic Arts' hauseigener, ein Jahr alter Fifa-99-Engine.

Budget-Begrenzung

Zwischen den Spieltagen managen Sie Ihren Verein mit den aus Bundesliga 99 bekannten Optionen. So stecken Sie Ihr Geld in den Stadionausbau und investieren ein wenig ins Umfeld oder ein Krankenhaus. Dabei wird Ihre Ausgabenwut durch strenge Vorgaben begrenzt, die das virtuelle Präsidium nach eigenem Gutdünken für jeden Bereich (Stadion, Spielerkauf) festlegt. Umschichtungen zwischen diesen Segmenten dürfen Sie nicht vornehmen. Dadurch kann es passieren, daß Sie zwar prinzipiell genug Geld in der Kasse haben, um sich einen Luxusstürmer zu leisten, letztlich aber daran scheitern, daß die letzten Milliönchen fest für Baumaßnahmen verplant

Bugs in Testversion

In der von Electronic Arts zum Test freigegebenen Version von Bundesliga 2000 waren zahlreiche Bugs enthalten. Electronic Arts will diese Fehler noch beseitigen. Wir glauben nur, was wir sehen und warten mit der Wertung bis zur Verkaufsversion. Einige Bug-Beispiele:

- eine Halbzeit dauert statt 45 locker bis zu 185 Minuten
- Kommentator fordert bei Unentschieden im Bundesliga-Spiel Verlängerung und Golden Goal
- Spieler-KI setzt oft völlig aus
- unfreiwillige, sinnlose Rückpässe in den eigenen Strafraum
- Spieler kicken Ball hin und her, ohne sich zu bewegen
- Spieler kleben aneinander fest und humpeln über das Spielfeld
- im Gelsenkirchener Parkstadion existieren keine Stehplätze
- Kommentator verwechselt ständig Spielernamen wie Schalkes Hajnal mit Bochums Peschel
- historische Angaben fehlerhaft (höchster Schalker Sieg war nicht 6 zu 1 gegen Dortmund, sondern 7 zu 0 gegen die Bayern)



Die Menüs (hier die Aufstellung) sind nüchtern, aber zweckmäßig.

sind, die Sie eigentlich gar nicht durchführen wollen.

Endlich Einzeltraining

Weniger eingeengt sind Ihre Möglichkeiten als Trainer. Auf einen Mausklick erteilen Sie jedem Spieler Vorgaben zum Schlagen weiter Pässe, Flanken oder zum Dribbeln. Außerdem können Sie die Jungs zum Einzeltraining in einer von vier Kategorien verdonnern. Wenn Ihnen die voreingestellten Standardaufstellungen nicht reichen, dürfen Sie sich auch an eigenen Varianten versuchen. Dabei warnt Sie ein rot anlaufender Statuswert, wenn ein Kicker nicht auf seiner Lieblingsposition eingesetzt wird. Nach wie vor fehlt eine Anzeige, die den eigenen abgedeckten Raum und den des Gegners anschaulich darstellt.

Überaus elegant ist den EA-Sportlern die Menüsteuerung gelungen. Im schlichten Edellook werden immer nur die Optionen angeboten, die gerade Sinn machen. Besonders praktisch ist die E-Mail-Funktion, über die Sie die wichtigsten Einstellungen wie Karten- oder Spielerverkauf abwickeln. Und endlich werden die Durchschnittswerte des eigenen Teams und des nächsten Gegners für Mittelfeld, Verteidigung und Sturm grafisch zusammengefaßt und in Balkenform gegenübergestellt.

Beim letzten Mal fehlte er noch, doch diesmal dürfen gleich zehn menschliche Manager im Mehrspielermodus antreten. Allerdings nur nacheinander an einem PC. Ein Netzwerkmodus ist erst für den Nachfolger im Jahr 2000 geplant. Leider fehlt eine einstellbare Zeitbegrenzung, was Partien mit penibel Taktiktüftlern zu Marathonmatches ausarten läßt. Einen Editor, mit dem sich die Ligenmodi abändern ließen, gibt es leider nicht. MIC

Mick Schnelle

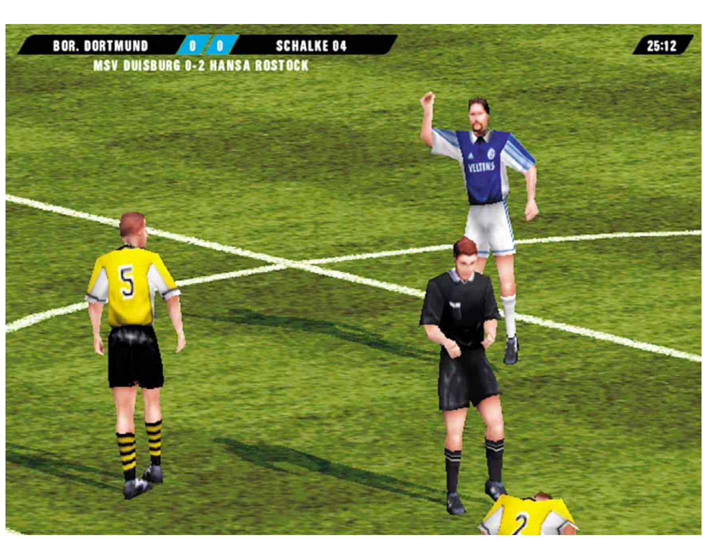


Schick, aber eingeschränkt

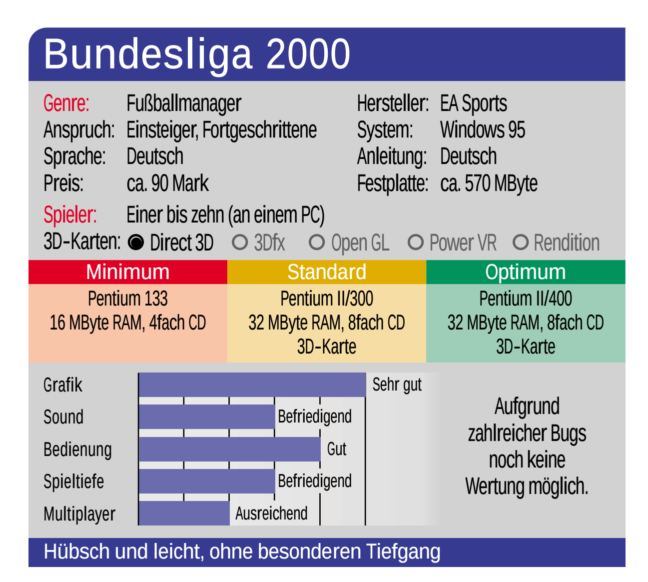
Bundesliga 2000 kann nach wie vor gegen die aktuelle Konkurrenz nicht anspielen. Das heißt aber nicht, daß der EA-Manager keines weiteren Blickes mehr zu würdigen wäre. Denn wenn man sich nur auf die Aufstellung und die wunderschön dargestellten Spieltage konzentriert, bekommt man ein flottes Programm präsentiert, mit dem man an einem Nachmittag locker eine komplette Saison durchspielt und Spaß dabei hat.

Nichts für Fans

Genre-Experten und eingefleischte Fußballmanager-Fans werden aber die Einstellmöglichkeiten eines Kicker Fußball Managers schnell vermissen. Wenn alles mal so funktioniert, wie es soll (siehe Extrakasten), werden Einsteiger, die nicht von der Optionsvielfalt der Kontrahenten weggeschwemmt werden wollen und Wert auf Originalnamen legen, mit Bundesliga 2000 ordentlich bedient. Grundvoraussetzung dafür ist, daß die Programmierer eine fehlerfrei funktionierende Engine hinbekommen. Warten wir es ab!



Sehr schön animierte Nahaufnahmen sorgen für die richtige Stadionatmosphäre.



Bundesliga 2000

Genre: Fußballmanager
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: EA Sports
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 570 MByte
Spieler: Einer bis zehn (an einem PC)
3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

Aufgrund zahlreicher Bugs noch keine Wertung möglich.

Hübsch und leicht, ohne besonderen Tiefgang

Rasen ohne Reue

Autobahn Raser 2

Was in der Realität voll ins Auge geht, klappt zumindest im Spiel: Mit Vollgas durch deutsche Großstädte.

Das Versprechen klang verlockend: Der erste Autobahn Raser wollte vor eineinhalb Jahren flotte Wettrennen auf realistisch nachgebildeten deutschen Autobahnstrecken bieten. Tat er aber nicht – prompt kam von GameStar mit der Wertung von 27 Prozent die Quittung für gräßliche Grafik und verkorkste Steuerung. Mit dem Autobahn Raser 2 will Hersteller Davilex das an sich clevere Konzept nun in besserer Verpackung an den Mann bringen. In der Tat ist der zweite Teil wesentlich besser spielbar, wenn auch längst noch nicht mit zeitgemäßer Technik gesegnet.



Gegen den Strom in Berlin: Wir rasen mit unserem getunten Porsche auf das Brandenburger Tor zu.

Christian Schmidt



Naiver Charme

Die Entwarnung vorweg: Der zweite Autobahn Raser ist keine Katastrophe mehr. Ich gestehe, daß mir das Flitzen durch die deutschen Großstädte sogar eine Zeitlang richtig Spaß gemacht hat. Das Spiel ist so simpel und eingängig, daß man problemlos drauflos fahren kann.

Zum Aufstieg in die Genrespitze reicht das freilich längst nicht. Höhere Weihen verwehrt vor allem die veraltete Technik. Biedere Stadtgrafik, kein Schadensmodell, lasche KI-Gegner – ein Need for Speed 4 fährt dem Raser in jedem dieser Punkte locker davon. Die Idee der authentischen Strecken samt Gegenverkehr ist aber so gut, daß ich mich auf einen dritten (technisch ausgereiften) Autobahn Raser freue.

Im Stadtverkehr

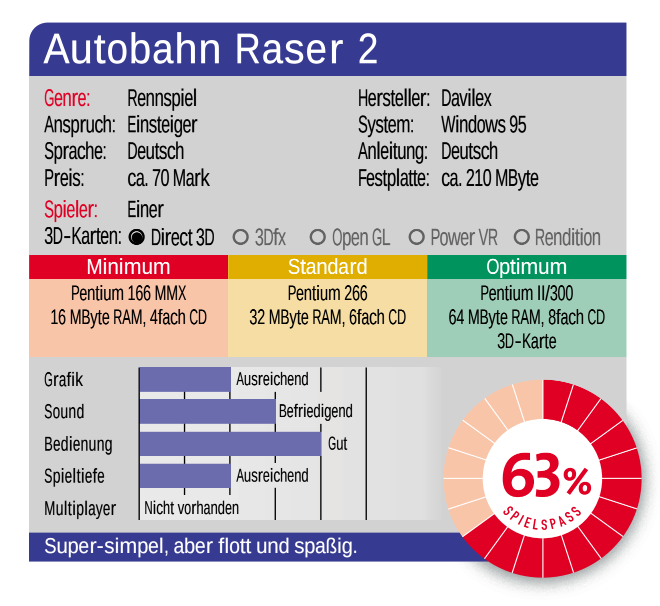
Trotz des vielsagenden Namens wird der Autobahn Raser 2 den deutschen Schnellstraßen untreu. Nur auf drei der acht Strecken fahren Sie über Land; die restlichen Kurse führen quer durch die wichtigsten Großstädte wie Berlin und Hamburg. Die Streckenführung mixt dabei real existierende Straßen mit aberwitzigen Abkürzungen; so schlittern Sie etwa durch eine Münchner U-Bahn-Station oder den Dortmunder Bahnhof. Den Großteil der Stadtgrafik machen triste Standardtexturen aus, nur wichtige Wahrzeichen wie der Berliner Reichstag erstrahlen im bekannten Mauerwerk. Wie es sich für Städte und Autobahnen gehört, sind Sie nicht allein unterwegs: Sie und Ihre sechs Konkurrenten müssen sich durch den Straßenverkehr schlängeln. Abkürzungen über den Bordstein und selbstmörderische Touren auf der Gegenfahrbahn sind so an der Tagesordnung.



Langsame Brummis überholen Sie zur Not auch mal auf dem Sperrstreifen.

Polizei im Nacken

Bei der Meisterschaft arbeiten Sie sich in drei Klassen nach oben. In der untersten Gruppe treten Sie mit gemütlichen Kleinwagen an, dann folgen Mittelklasseautos und Sportflitzer. Die teuren Karossen finanzieren Sie mit dem Preisgeld aus den Rennen; außerdem lassen sich Tuning-Teile kaufen. Neben Ihren Konkurrenten rücken Ihnen Polizeistreifen auf die Pelle. Wenn die grünen Minnas Sie stoppen, gibt's eine Verwarnung, bei dreien ist das Rennen gelaufen. Fairerweise ziehen die Polizisten auch Konkurrenzwagen aus dem Verkehr, wenn die vor Ihnen liegen. CS



Autobahn Raser 2

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Davilex
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	ca. 210 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 266 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

63% Spielspass

Super-simpel, aber flott und spaßig.

Edler Kreisverkehr

Nascar Racing 3

Grafisch geliftet und mit viel Realismus startet Nascar 3 in die 99er Saison.

Die Rennen der Nascar-Serien haben in den USA zahllose Fans. Hierzulande begeistern die unfallträchtigen Rasereien nur ein paar tapfere Eurosport-Aktivisten. Daran änderten auch die erstklassigen Nascar-Spiele von Sierras Hausentwickler Papyrus nur wenig. Nascar Racing 3 versucht mit 3D-beschleunigter Grafik, den eingeschränkten Freundeskreis zu erweitern.

Auf dem Posten

Mal abgesehen von zwei Ausnahmen finden Nascar-Rennen ausschließlich auf Ovalkursen statt. Mehrere hundert Runden lang brettern Sie getreu dem 99er Reglement mit 42 Kontrahenten im Kreis. Der enge Pulk, in dem sich das Feld bewegt, bestraft Fahrfehler augenblicklich, Massenkarambolagen stehen dann auch auf der Tagesordnung. Das wird noch gefördert von der trotz Rückspiegel stark eingeschränkten Sicht im Cockpit. Deshalb machen sogenannte Spotter Sie per Funk auf Überholmanöver und Unfälle in Ihrem Umfeld aufmerksam. Etwas mehr Übersicht bieten Ihnen die beiden Außenperspektiven.



Schöner Schaden

Unfälle sind das Salz in der Suppe und die Highlights in der nun auch Direct-3D-beschleunigten Grafik. Dellen und Beulen verunzieren den Lack, und dicke Rauchwolken von qualmenden Reifen behindern die Sicht. Genauso unspektakulär wie die Streckenführung sieht dagegen der eigentliche Rennkurs aus. Gegenüber dem Software-Modus fallen nur die recht hübsch gefilterten Texturen positiv auf.

Tempo durch Setup

Da die 28 Kurse allesamt sehr anspruchslos sind, beeinflussen Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit die Endplazierung viel mehr als in der Formel 1. Damit die Karre schnell auf Touren kommt, dürfen Sie an den zahlreichen Setup-Einstellungen nach Herzenslust herumspielen, wobei Sie neuerdings sogar die Klebebandabdeckung vom Kühlergrill und die Seitenbalance variieren können. Das sehr ausführliche und informative Handbuch steht Ihnen dabei hilfreich zur Seite. MIC



Gut getunt ist halb gewonnen: Mit den Setup-Einstellungen holen Sie das letzte Zehntel an Tempo raus.



Einige harte Rempler haben das Heck unseres Wagens kräftig demoliert.

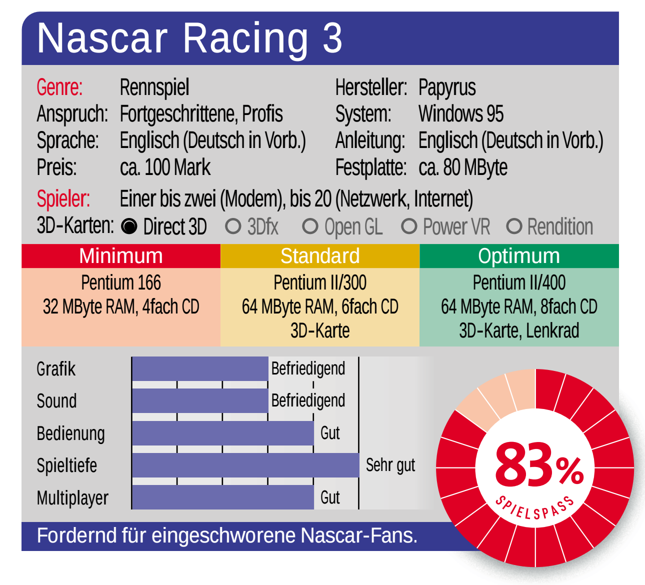
Mick Schnelle



Eine runde Sache

Nascar Racing 3 ist, wie seine Vorgänger auch, wieder die realistischste und beste Simulation des Nascar-Zirkus. Fahrphysik, Gegnerverhalten und Schadensmodell sind ohne Fehl und Tadel.

Mich langweilen allerdings die Rasereien im Kreis trotz der häufigen Karambolagen auf die Dauer, ich fühle mich bei Grand Prix 2 oder Racing Simulation 2 besser aufgehoben. Nascar-Fans dürfen unbesehen zugreifen. Liegt Ihnen, wie mir, mehr die Streckenführung der Formel 1, sollten Sie Nascar Racing 3 meiden.



Nascar Racing 3

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Papyrus
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 80 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 20 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Lenkrad

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

83% SPIELSPASS

Fordernd für eingeschworene Nascar-Fans.

Gedränge im Gefrierfach

NHL Championship 2000

Ein wackerer Außenseiter traut sich gegen die Eishockey-Referenz von EA Sports aufs Eis.



Der Puck rutscht samt rotem Kometenschweif auf das Tor der Nashville Predators zu.

Heinrich Lenhardt



Mühsam ist's

Steuerungsideen und NHL-Lizenz in Ehren, aber der Funke will nicht voll überspringen. Angesichts des hakeligen Spielgefühls könnte man meinen, daß eine Pattex-Schicht auf die Eisfläche geschmiert wurde. Weitläufiges Kombinationsspiel ist weniger angesagt als Eishockey-Maloche mit Dauerzweikämpfen. Wenn doch mal der Puck im Netz zappelt, dann entweder durch One-Timer-Glück oder »Wie ging der denn rein?«-Abgepralle.

Kantige Spieler und unbeholfene Animationen sind nicht gerade State of the Art. Vor allem bei den Nahaufnahmen haben die Figuren einen steifen Robotercharme. NHL Championship ist kein übles Spiel, wird aber im direkten Vergleich von NHL 2000 knallhart an die Bande gecheckt.

Seit die Krankenkassen beim Zahnersatz herumgeizen, überlegt es sich jeder junge Mensch zweimal, ob er den rauhen Eishockey-Sport aktiv oder lieber am PC betreiben soll. Bislang kurvte EA Sports' NHL-Serie quasi konkurrenzlos über den Bildschirm, das laukalte Actua Hockey konnte sich nicht mal eine NHL-Lizenz leisten. Doch für das Fox-Medienimperium ist so was kein Problem: Mit allen offiziellen Team- und Spielerdaten der Eliteliga gewappnet, schickt Fox Sports sein NHL Championship 2000 aufs Eis. Die Spielmodi bieten solide Hausmannskost. Sie können eine komplette NHL-Saison spielen, gleich in die Playoffs einsteigen oder ein Turnier mit Nationalmannschaften wagen.

Der doppelte Schuß

Wichtigste Besonderheit bei der Steuerung ist der Einsatz von zwei separaten Schußknöpfen für Handgelenk-Schlenzer und wuchtige Schlaggeschosse. Dazu gesellen sich drei Paßvarianten und die obligatorische Turbo-Taste. In der Verteidigung trachten Sie mit unterschiedlichen Checks nach dem Puck – und der Gesundheit der Kontrahenten. Hilfreich sind die Paßpfeile am puckführenden Spieler, die auf die Positionen mitschlitternder Teamkollegen deuten. Und damit niemand die kleine Scheibe übersieht, bekommt sie während der Anrauschphase einen Kometenschweif spendiert.

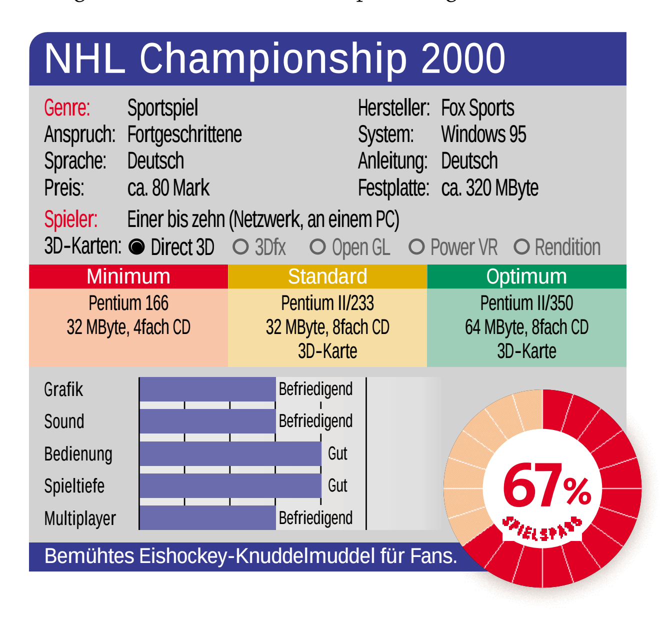
Rivalen der Eisbahn

Recht detailliert ist der Coaching-Bereich, in dem Sie Ihrem Team für verschiedene Spielsituationen spezielle Taktiken vorschreiben. Nette Kleinigkeit: Das Programm berücksichtigt besondere Paarungen wie beispielsweise Toronto gegen Montreal. Diese haben dann speziellen



In der Verletzungsunterbrechung beordern wir eine frische Angriffsreihe aufs Eis.

Derbycharakter, es ist mit einem erhöhten Aufkommen an Raufereien und Strafbankdrückern zu rechnen. Es gibt (schlechte) deutsche Bildschirmtexte, aber englische Sprachausgabe. HL



NHL Championship 2000

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Fox Sports
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 320 MByte

Spieler: Einer bis zehn (Netzwerk, an einem PC)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte, 4fach CD	Pentium II/233 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

67% Spielspass

Bemühtes Eishockey-Knuddelmuddel für Fans.

Mit Edgar in den Dreck

Extreme Biker

Mit Motorrädern können Sie mehr anstellen, als nur über Landstraßen zu jagen – der spanische Motocross-Star Edgar Torronteras zeigt es Ihnen.



Auf den meisten Strecken müssen Sie gewaltige Sprünge hinlegen.

Unter die Rubrik »würde man gern mal machen, macht man aber nicht« fällt bei vielen die heimliche Lust, mit einem geländetauglichen Motorrad querfeldein durch den Dreck zu brettern. Und wilde Sprünge mit dem Bike über Hügelkuppen sollten ohnehin den Leuten mit einer sehr guten Krankenversicherung vorbehalten bleiben. Mit dem Motocross-Spiel Extreme Biker können Sie solcherlei motorisierten Spaß am eigenen Monitor erleben.

Gunnar Lott



Der Stunt der Dinge

Extreme Biker bietet an Ausstattung alles, was ein Motocross-Spiel braucht: Schöne Strecken, durchdachte Menüs, Mehrspielermodus, hübsche Grafik.

Volle Punktzahl bei der Pflicht also, doch leider folgt ein Patzer bei der Kür – die Fahrphysik kann mich nicht voll überzeugen. Sowohl mit Pad als auch mit Tastatur fühlt sich die Lenkung nicht realistisch an, bis auf die coole Stuntsteuerung. Ärgerlich: Ein kleiner Fahrfehler trägt mich oft gleich ganz von der Strecke – das ganze Rennen ist hin, weil ich dabei unaufholbar viel Zeit verloren habe. Extreme Biker bleibt ein gutes Spiel, kann das bereits ein Jahr alte Motocross Madness aber nur ein-, nicht überholen.

Deluxe-Strecken

Extreme Biker verwurstet alles, was es in der Welt des Motocross so gibt: Motocross, Supercross und Freestyle. Sie dürfen 125er, 250er und sogar schwerfällige 500er Maschinen lenken. Für Tüftler gibt es einen simplen (und unrealistischen) Tuningmodus. Ein gut gemachtes Tutorial führt auch Laien verständlich ins Spiel ein. Bei Motocross und Supercross fahren Sie Rennen auf schönen, abwechslungsreichen Phantasie-Strecken, von denen es knapp 30 gibt. Neben Einzelrennen können Sie sich für eine langzeitmotivierende Meisterschaft entscheiden. Namenspatron Edgar Torronteras taucht übrigens auch im Spiel auf: Nach jedem Rennen läßt er, in kurzen Filmchen, bei Niederlagen den Kopf hängen oder führt nach Siegen ein Tänzchen auf.

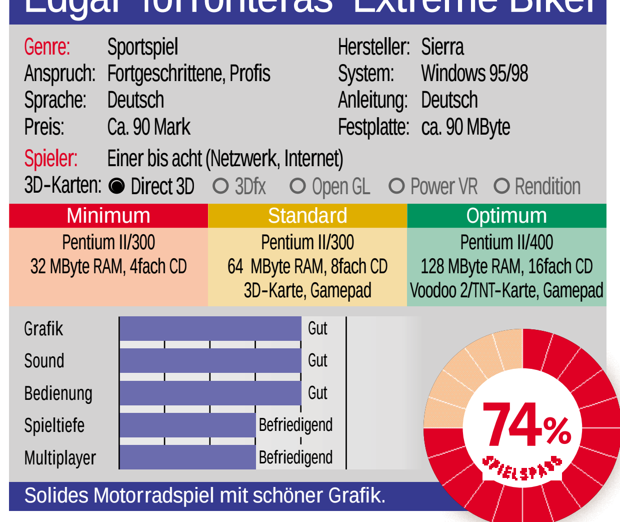
Springen wie Kate

Die Krönung ist wie schon bei Motocross Madness der Freestyle-Modus. Dabei fahren Sie über hügelige Endlos-Karten und versuchen, während möglichst vieler Sprünge möglichst spektakuläre Stunts hinzulegen. Alles, was im realen Motorsport möglich ist, funktioniert auch hier: Beispielsweise der »Superman«, bei dem der Fahrer mit den Händen den Lenker festhält und den restlichen Körper in die Luft drückt. Zusätzlich können Sie auch eigene Stunts erfinden oder versuchen, Bewegungen auszuführen, die theoretisch möglich sind, aber noch nie gemacht wurden. Dazu gehört der »Titanic«, bei dem der Fahrer auf der Gabel steht und wie Kate Winslet die Arme ausbreitet. GUN





Die Außenkamera sorgt für spektakuläre Ansichten.



Edgar Torronteras' Extreme Biker

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	Ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 90 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Gamepad	Pentium II/400 128 MByte RAM, 16fach CD Voodoo 2/TNT-Karte, Gamepad

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

74% Spielspaß

Solides Motorradspiel mit schöner Grafik.

Rennspiel für coole Skater

Trick Style

Den Klassiker unter den Trendsportarten gibt's jetzt auch in einer spaßigen Variante für PC-Athleten.



Akrobatische Stunts wie die 360-Grad-Drehung bringen Punkte.


Auf Demo-CD: spielbare Demo

Schlabberhosen, rutschfeste Turnschuhe und ein ordentliches Skateboard gehören für hippe Kids zum Alltag. Wer auf seinem Flitzbrett regelmäßig durch die Fußgängerzone rollt und sich im Stadtpark beim Rentnerslalom bewährt hat, kann jetzt auch am PC Stunts und Sprünge zeigen: Im Sportspiel Trick Style flitzen Sie auf futuristischen Hightech-Schwebebrettern um die Wette – Zurück in die Zukunft läßt grüßen. In der nahen Zukunft düsen Sie auf Stadtparcours um die Wette oder zeigen im Stadion vor Publikum, was sich mit ein bißchen Geschick alles auf dem Board anstellen läßt. Ganz nebenbei: Trick Style ist das erste Spiel, das gleichzeitig für die Sega-Konsole Dreamcast und für PCs erscheint.

Race for Fun

Wie im echten Skaterleben auch ist in Trick Style pure Geschwindigkeit nicht alles: Um zu gewinnen, müssen Sie in den Wettkämpfen akrobatische Stunts zeigen. Es gibt vier Basis-Stunts wie etwa Sprung oder Drehung, die sich zu halsbrecherischen Kunststückchen verbinden lassen. Ihr Können zeigen Sie in zwei Wettbewerbsarten. Zum einen müssen Sie in waghalsigen Rennen schneller als die acht Mitstreiter flitzen; an Abkürzungen gelangen Sie durch abgefahrene Super-Hüpfer.

Zum anderen gibt's den Herausforderungs-Modus. Dort müssen Sie beispielsweise wagemutigere Stunts als ein Gegenspieler vorführen oder unter Zeitdruck schwer erreichbare Energiekügelchen einsammeln. Sie haben die Auswahl zwischen neun Spielfiguren. Die unterscheiden sich deutlich in Sachen Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung oder Spurstabilität. Dabei reicht die Palette vom feschen Techno-Girl für rasante Rennen bis zum coolen Hiphopper, der besonders abgedrehte Bretter-Akrobatik draufhat. PS



Mit Hochgeschwindigkeit geht's durch den Londoner Stadtpark.

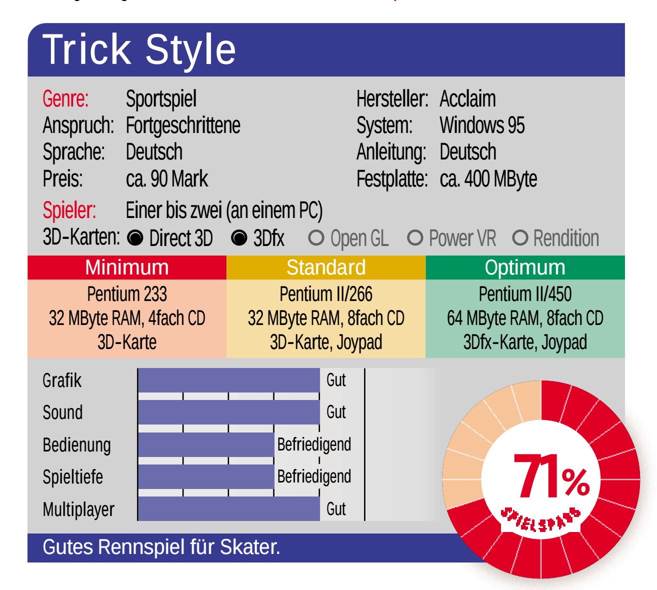
Peter Steinlechner



Voll abgefahren

Wer täglich mit dem Board zur Schule oder Arbeit brettert, sollte Trick Style eine Chance geben. Echte Skater fühlen sich sofort zuhause, das lässige Drumherum und die schicken Grafiken sorgen für Stimmung. Besonders der nett gemachte Stuntmodus bringt Spaß – sogar komplexere Kunststücke kriegt man damit ebenso problemlos wie unverletzt hin.

Die Steuerung hat keine größeren Macken; lediglich in den Rennen ist sie mir eine Spur zu hakelig, weiche Kurven sind nur mit viel Übung zu schaffen. Wirklich genervt hat mich die unübersichtliche Benutzerführung. Statt ein verlorenes Rennen sofort wiederholen zu können, muß ich mich erst durch überflüssige Menüs klicken. Den einen Modus gibt's nur dort, den anderen nur hier – auf Dauer beißt da auch der geduldigste Skater in seine Sneakers.



Trick Style

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 400 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte, Joypad	Pentium II/450 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte, Joypad

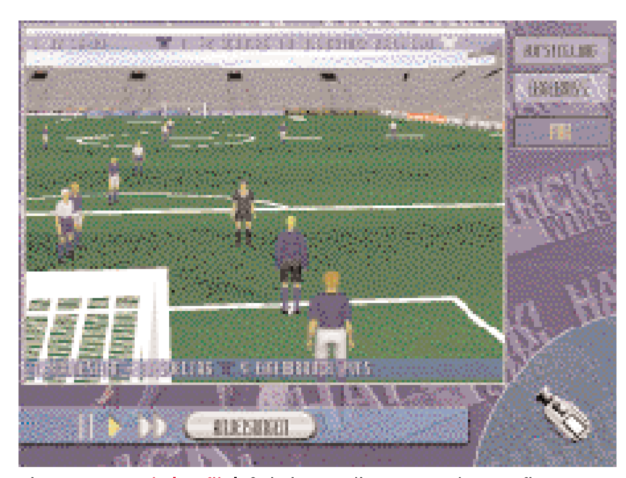
Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

71% Spielspaß

Gutes Rennspiel für Skater.

Hattrick Wins

Jenseits des Verfallsdatums.



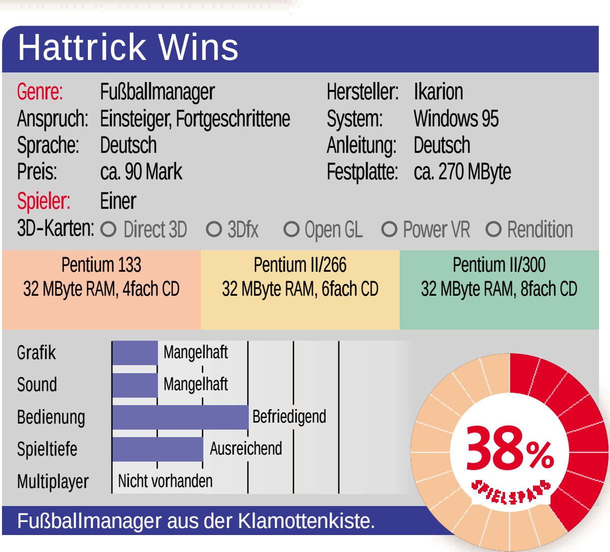
Die magere Ruckelgrafik läßt keine Stadion-Atmosphäre aufkommen.

Mit dem **Kicker Fußball Manager** präsentierten wir Ihnen in der letzten Ausgabe die aktuelle Genre-Referenz. Ikarions **Hattrick Wins** zeigt auf eindrucksvolle Weise, wo sich das untere Wertungsende derzeit befindet. Das in seiner optischen Tristesse an ein Lohnsteuer-Programm erinnernde Hauptmenü gibt einen ersten Vorgeschmack auf das, was Sie in den Echtzeit-berechneten Spielszenen erwartet. Dort ruckeln mickrig animierte Fitzelsprites über das Spielfeld, das aus mehreren unübersichtlichen Perspektiven präsentiert wird. Lediglich die Von-oben-Sicht bietet ein wenig Überblick. Der Editor erlaubt weder die Veränderung der Spielerwerte, noch die der Ligamodi. MIC

Mick Schnelle

Abstiegs-Kandidat

Keine Ahnung, was sich Ikarion beim Design von Hattrick Wins gedacht hat. Jedes Konkurrenzprogramm bietet mehr Optionen, mehr Möglichkeiten und mehr Spielwitz. Den letzten Rest an Motivation vernichtet die grausame Grafik. Ganz zu schweigen von den mimosenhaften CPU-Trainern, die bei menschlicher Einmischung einfach fristlos kündigen. Kurz und schlecht: Hattrick Wins verliert auf ganzer Linie.



Hattrick Wins

Genre:	Fußballmanager	Hersteller:	Ikarion
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 270 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/266 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

38% Spielspaß

Fußballmanager aus der Klamottenkiste.

Football für Kenner

Madden NFL 2000

Mit komplexer Steuerung und schicken Animationen verabschiedet sich Madden NFL vom Action-Image vergangener Tage.



Die Quarterbacks schwächeln bei Pässen.

Bereits stolze zehn Jahre hat EA Sports' John Madden Football-Reihe schon auf dem Buckel. Nach Amiga und Konsolen durften seit 1992 auch PC-Spieler daheim dem amerikanischen Nationalsport frönen. Klamm und heimlich haben die Macher ihren Action-Titel im neuesten Teil Madden NFL 2000 in eine waschechte Football-Simulation verwandelt.

Mehr Animationen

Wer den direkten Vorgänger kennt, wird abgesehen von unterschiedlichen Körpergrößen auf den ersten Blick kaum Unterschiede erkennen. Dieser Eindruck ändert sich, sobald das Spiel in Gang kommt. Beispielsweise sind sämtliche Spieler um einige Animationen bereichert worden. So fallen sie nicht mehr einfach um, wenn sie getackelt werden, sondern drehen und winden sich, um den Attacken des Angreifers zu entkommen.

Clevere Jungs

Die wichtigste Neuerung in NFL 2000 ist aber das justierbare KI-Menü. Hier dürfen Sie Paßgenauigkeit, Laufverhalten und die Aggressivität Ihres Teams per Schieberegler variieren. Selbst ohne solche Veränderungen agieren die Jungs erheblich cleverer als in der lahmen 99er Fassung. Waren damals größere Raumgewinne durch Laufspiele fast unmöglich, weichen Ihre Mannen nun entgegenkommenden Gegnern rechtzeitig aus. Nach wie vor unbefriedigend ist die Paßgenauigkeit der Quarterbacks. Würde sich einer der echten NFL-Stars derartige Serien von Fehlpässen leisten, müßte er um seinen Vertrag bangen.

Madden-Quiz

Nagelneu ist der Madden Challenge. In diesem Modus müssen Sie eine ganze Reihe von Aufgaben lösen, die Ihnen Meister Madden höchstpersönlich stellt. Dazu gehört das Werfen von 30-Yards-Pässen genauso wie eine erfolgreiche Interception. Außerdem stellt Ihnen der Ex-NFL-Coach rund 200 Fragen aus der Welt des Football. Lohn sind Geheimcodes für neue Teams und Stadien. MIC

Mick Schnelle



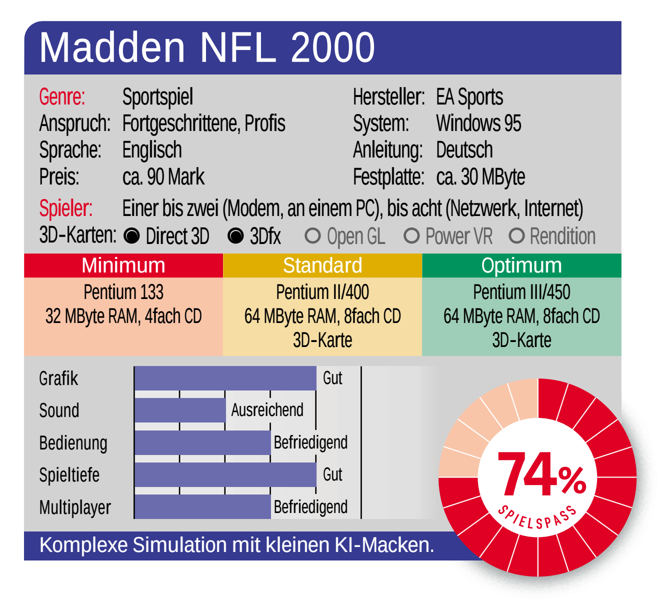
Komplexe Simulation

Huch, was ist das denn? Die Steuerungsvielfalt des neuen Madden könnte in Sachen Komplexität glatt jedem Flugsimulator Konkurrenz machen. Im Ein-Button-Modus müssen Sie leider auf so manche Finesse verzichten.

Ganz klar, Madden NFL 2000 ist nichts mehr für Einsteiger; Sie sollten schon mit den Football-Feinheiten vertraut sein. Schade, daß das Handbuch diese Wissenslücken nicht schließen hilft. Zudem verschweigt es wichtige Infos, wie etwa die Auswirkungen der Einstellungen im KI-Menü. Fans und Enthusiasten werden diese Mankos nicht stören, bekommen Sie doch eine hervorragende Simulation ihres Lieblingssports.



Die Spielgrafik hat sich gegenüber dem Vorgänger nur unwesentlich geändert.



Madden NFL 2000

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 30 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem, an einem PC), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/450 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

74% Spielspass

Komplexe Simulation mit kleinen KI-Macken.

Simulationen

Michael Schnelle



Spione wie wir

Mit **Falcon 4.0** schuf Gilman Louie den besten Flugsimulator, der auch heute noch unsere Hitliste souverän anführt. Die geplante Erweiterung **Mig-29** wird Mr. Louie jedoch nicht mehr fertigstellen. Denn er hat Microprose verlassen und arbeitet von nun an für die CIA. Ja, Sie haben richtig gelesen: Seine neue Firma mit dem kryptischen Namen In-Q-it soll neue digitale Technologien für den amerikanischen Geheimdienst entwickeln. Bezeichnenderweise steht das »Q« im Firmennamen für den legendären Tüftler Q, der James Bond in jedem Film mit trickreichen Gimmicks unter die Arme greift.

Die Entwickler von **Freespace 2** liefern dagegen brav die bislang schönste Weltraumsimulation ab. Microsoft bringt Spielspaß in den **Flight Simulator 2000** und die Novalogic-Jungs zeigen mit **Armored Fist 3** eindrucksvoll, was man aus der Voxel-Engine noch alles herausholen kann. Ein toller Monat für Simulationsfans!



Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	MechWarrior 3	Mechspiel	7/99	88%
5	Freespace 2	Weltraumspiel	NEU	87%
6	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
7	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
8	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
9	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
10	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
11	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
12	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
13	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
14	Armored Fist 3	Panzersimulation	NEU	84%
15	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
16	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
17	Panzer Elite	Panzersimulation	10/99	84%
18	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
19	Interstate ´76: Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
20	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
21	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
22	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
23	Flight Simulator 2000	Flugsimulation	NEU	80%
24	Starsiege	Mechspiel	5/99	78%
25	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

Der schönste Weltraum-Shooter

Freespace 2

GameStar
»für besondere Grafikpracht«
Freespace 2

Großangelegte Raumschlachten, todschickes Ambiente und dramatische Missionen sind der Stoff, der nicht nur Simulations-Freunde ins Cockpit zieht.



Auf Demo-CD: Video-Special

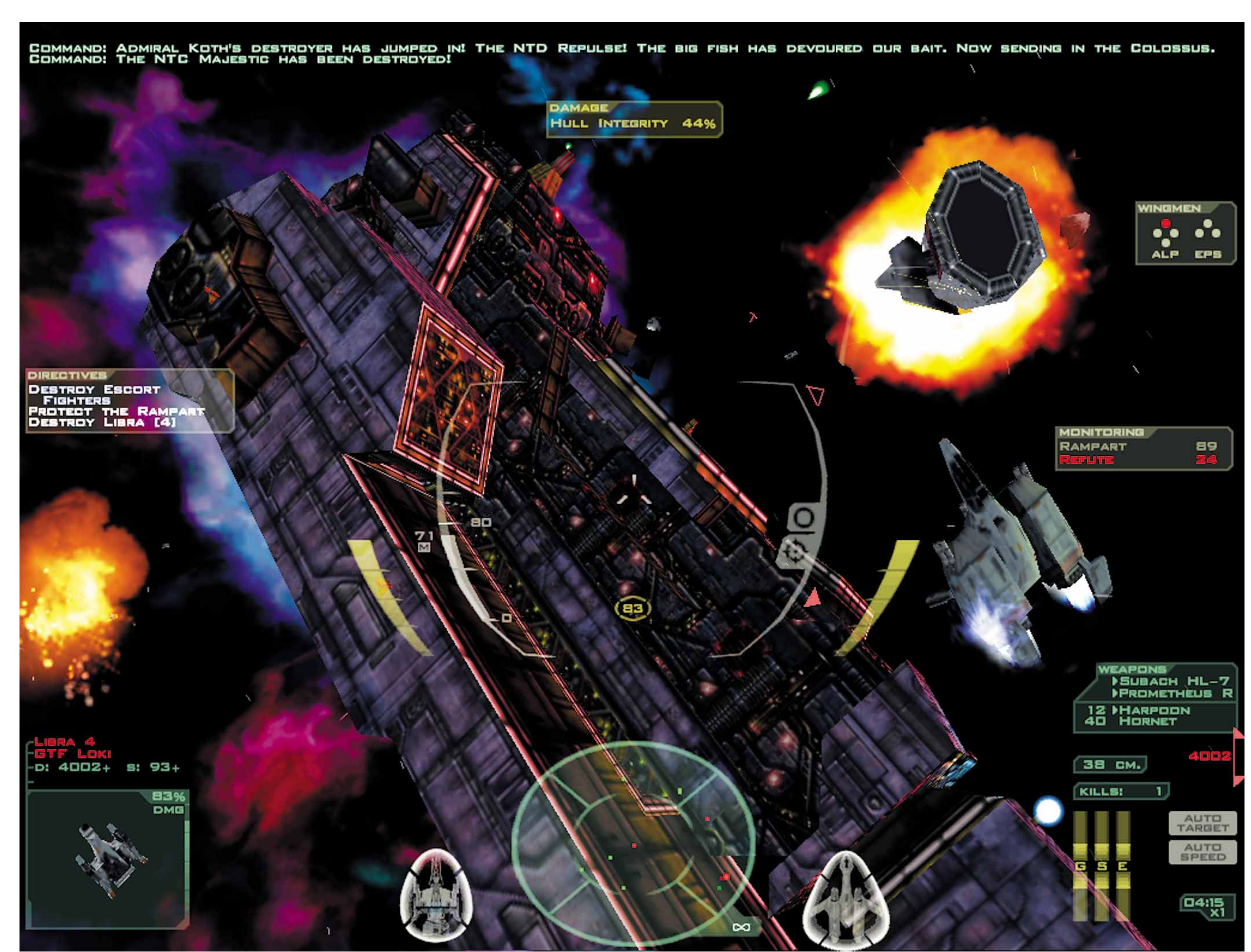
Mit Freespace trat Interplay vor rund zwei Jahren an, um Origins legendärer Wing Commander-Reihe Konkurrenz zu machen. Doch trotz netter Optik und ansprechendem Missionsdesign schlug der Versuch fehl. Schuld daran war unter anderem die überkomplexe Steuerung. Um Freespace 2 mehr Erfolg zu sichern, setzen die Entwickler noch stärker auf visuelle Effekte: Farbenfrohe Weltraumnebel und mit hochauflösenden Texturen veredelte Riesenraumer machen die Schlachten im All zum Fest für die Sinne.

Geschickt getarnt

Stakkatohaft prasseln die Funksprüche aus dem Äther. Die virtuellen CPU-Kollegen beklagen sich darüber, daß das Basisschiff des Oberbösewichts in den Hyperraum entkommen ist. Verborgen in einem Asteroiden hatte es nur darauf gelauert, unserer Staffel den Garaus zu machen. Urplötzlich war der Felsblock auseinandergebrochen und hatte das Schiff freigegeben. Schwerbewaffnet mit Lasertürmen, eröffnete die fliegende Festung sofort das Feuer. Mehrere ihrer Geschütze waren unter unserem Beschuß in bunt leuchtenden Sternenstaub aufgegangen, als der Gegner die Flucht antrat. Beim nächsten Mal wird er uns nicht entwischen!

Grandiose Grafik

Nachdem die Entwicklung bei Weltraumspielen seit ei-

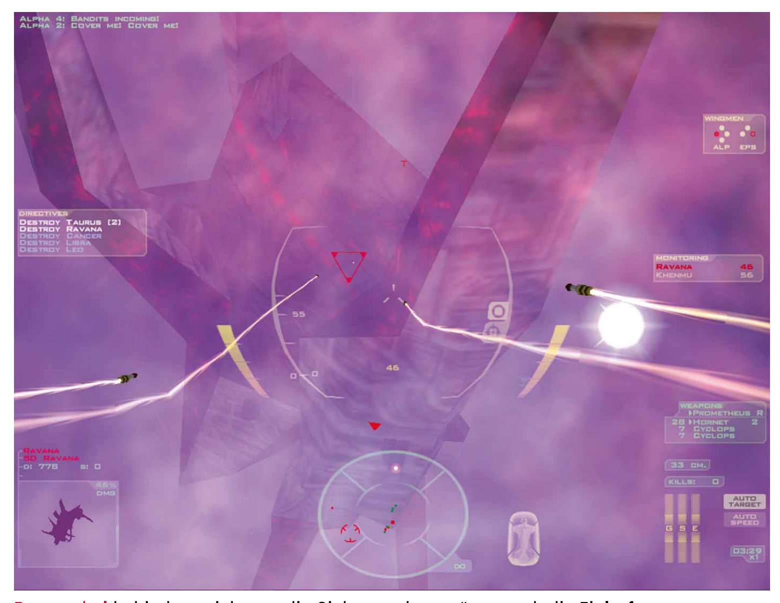


Die gigantischen Schlachtschiffe sind die Stars von Freespace 2. Dieses hier ist fast zu schön, um zerstört zu werden.

niger Zeit stagniert, treibt Freespace 2 das Genre nun zumindest grafisch nach vorn. In kaum einer Mission tauchen weniger als drei größere, teilweise sogar riesige Basisschiffe und Zerstörer auf. Die werden für gewöhnlich von mehreren Jägerstaffeln als Geleitschutz bewacht. Wenn es vor der Kulisse der bunten Spiralnebel und Galaxien zum Gefecht kommt, entsteht Kampfstern-Galactica-Atmosphäre. Angeschossene Gegner stoßen Abgas-Wolken ins All und zersplittern schließlich in mehrstufigen, transparenten Explosionen. Und im Hintergrund beschießen sich die Großkampfschiffe mit dicken Energiestrahlen, bis sie bildschirmfüllend bersten.

Missionen mit Flair

Neben der üppigen Optik tragen auch die Missionen viel zum packenden Drumherum bei. Vor allem die munter plappernden Wingmen und die omnipräsente Leitzentrale halten Sie ständig auf Trab. Mal meckern Piloten über die Vorgesetzten, dann wieder schreien sie laut um Hilfe. Währenddessen reagiert die Leitstelle, streng geskriptet, auf Sonderereignisse. So werden Sie schon mal vom Geleitschutz abgezogen, um sich weiter entfernter Gegner anzunehmen. Oder eine Staffel meldet sich plötzlich nicht mehr, und Sie müssen sich mit Ihrem Team auf die Suche machen. Zwar können Sie alle Funksprüche per Tastendruck jederzeit erneut aufrufen. Allerdings schützt Sie das nicht davor, im Eifer des Gefechts doch mal einen Befehl zu überhören und dadurch einen Teil der Mission zu verpassen. Deshalb verlieren Sie zwar keinen Einsatz, einen dicken Rüffel bringt es Ihnen aber dennoch ein.



Raumnebel behindern nicht nur die Sicht, sondern stören auch die Zielerfassung.

Komfortabel und komplex

Wenn Sie sich das erste Mal ins All wagen, werden Sie von der Informationsflut des Head-up-Displays förmlich überwältigt. Deshalb sollten Sie unbedingt die drei Trainingsmissionen absolvieren, um zumindest die wichtigsten Anzeigen verstehen zu lernen. Außerdem erspart Ihnen das den Blick auf die umfangreiche Tastaturtabelle. Einmal in die Materie eingearbeitet, kommen Sie in den Genuß der umfangreichsten Gegnererfassung seit Erfindung des Genres. So gibt es Extramodi für Jäger, Bomber und den zu bewachenden Geleitzug. Was auf den ersten Blick verwirrend wirkt, entpuppt sich im Spiel als hilfreiches Instrument, um wichtige Ziele und schutzbedürftige Verbündete nicht

Hardware-Zicken

Beim ersten Aufruf der US-Version von Freespace 2 startet das Programm seine vollautomatische Hardware-Erkennung. Die ist leider fehlerhaft. Vor allem, wenn Sie mehr als eine Grafikkarte in Ihrem System haben, stürzt das Programm gerne ab – in einem Fall zerstörte es bei uns gar die Registry.

Um solche Bugs zu vermeiden, sollten Sie das Tool niemals nach Glide und Direct 3D gleichzeitig suchen lassen. Deaktivieren Sie eine der beiden Suchoptionen. Daneben hat es sich als hilfreich erwiesen, auch die Felder für 32-Bit-Grafik und hochauflösende Texturen zunächst zu deaktivieren. Erst wenn das Programm die unterste Direct-3D-Auflösung von 640 mal 480 Pixeln einwandfrei und ohne System-Absturz erkannt hat, sollten Sie die anderen Optionen Schritt für Schritt aktivieren.

Unser Mutterschiff vernichtet mit einem Ionenstrahl ein Großkampfschiff der Shivans.

Peter Steinlechner



Schön und spektakulär

Ich muß zugeben, die wunderschöne Grafik hat mich schwer beeindruckt. Allerdings sind mir spielerisch die Unterschiede zum ersten Teil zu mager. Karge Textbriefings und die wirre, wenig spannende Story zerstören viel von der Atmosphäre der interessanten Missionen. Und gelegentlich geht mir der Durchblick im Funksalat verloren.

Doch schließlich siegt das stets spannende Missionsdesign über derartige, kleine Schnitzer. Und, ach ja, habe ich schon die wunderschöne Grafik erwähnt?

Mick Schnelle



Opulentes Ballervergnügen

Wow, grafisch haben die Freespace-Macher seit dem letzten Teil aber kräftig zugelegt. Nicht, daß der schlecht gewesen wäre. Doch dermaßen viele große Raumschiffe, die sich vor farbenprächtigem Hintergrund mit blitzenden Lasern beharken und in eindrucksvollen Explosionen vergehen, habe ich noch nie in einem Spiel gesehen. Allerdings haben es die Grafiker teilweise zu gut gemeint. Denn im allgemeinen Trubel verlieren Sie vor lauter Grafikkeffekten schon mal den Gegner aus dem Visier.

Realistische Gegner

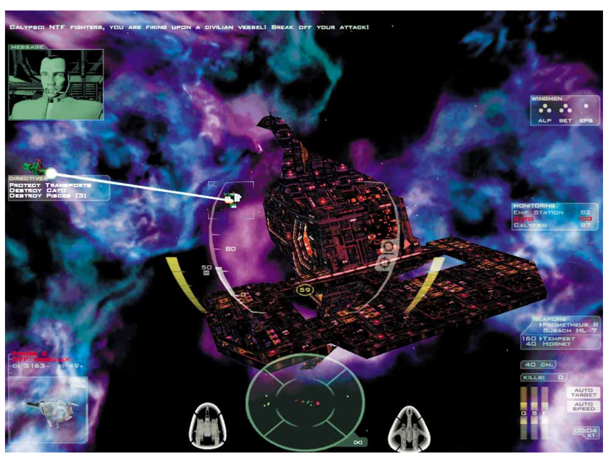
Wenn Sie sich einmal in die umfangreiche Steuerung eingearbeitet haben, erleben Sie ein opulentes Ballervergnügen, das durch das realistische Gegnerverhalten nie langweilig wird. Wer also über die passende Hardware verfügt, sollte sich in den Freespace begeben. Denn schöner als hier ballern Sie derzeit (und in naher Zukunft) in keinem Weltraumspiel.



Gegenüber der tollen Spielgrafik sind die Mini-Videos und Textbriefings sehr spartanisch geraten.



Mit dem praktischen Multilauncher schießen Sie mehrere Raketen auf einmal Richtung Gegner.



Die Station gehört zu den größten Objekten im ganzen Spiel. Zum Vergleich: Links im Hintergrund bekämpfen sich zwei Basisschiffe.



Explosionen, teilweise sogar mehrstufig, gehören zu den grafischen Highlights.

aus den Augen zu verlieren. Auch die diversen Standard-Funktionen, um automatisch auf den nächsten bedrohlichen Gegner umzuschalten, tragen zum Komfort bei.

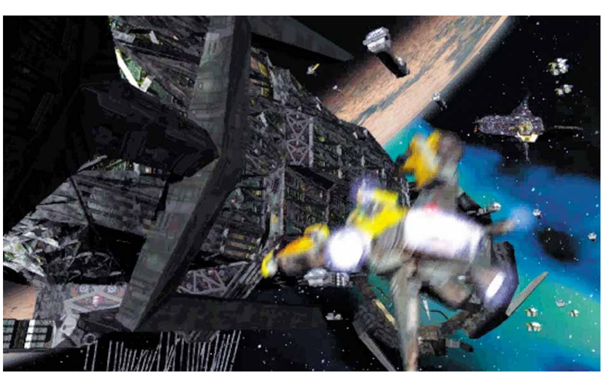
Realistische Raketen

Das Waffenarsenal, das Ihnen zur Verfügung steht, kann es mit fast jeder Flugsimulation aufnehmen. Neben dem obligatorischen Laser nehmen Sie nach eigenem Gutdünken (nur begrenzt durch die Kapazität des Schiffes) ungelenkte oder hitzegesteuerte Raketen mit. Einige sprengkräftigere Knallkörper benötigen gar ein paar Sekunden Aufschaltzeit, bis sie das Ziel eingeloggt haben. Und wie in LucasArts' X-Wing-Reihe dürfen Sie die Energiezufuhr zwischen Lasern, Schilden und Antrieb frei verteilen. Ebenfalls den Flugsimulationen entliehen sind die Awehrmaßnahmen, um gegnerischen Flugkörpern zu entwischen: Per Knopfdruck werfen Sie Täuschkörper ab, eine Anzeige im HUD informiert Sie dann, ob die Aktion von Erfolg gekrönt war.

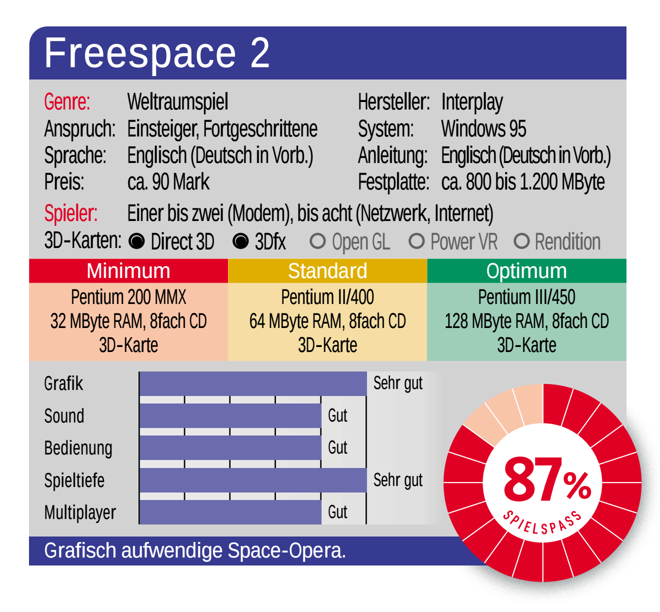
Schwache Story

Der mit Abstand schwächste Part ist die wirre Story. Die Handlung spielt 30 Jahre nach dem ersten Teil. Die Erdstreitkräfte konnten, indem sie sich mit ihren ehemaligen Erzfeinden, den Vasudans, verbündet haben, den Krieg gegen die überlegenen Shivans gewinnen. Doch mittlerweile bröckelt die Allianz, und eine marodierende Rebellentruppe tritt just dann auf den Plan, als die Shivans erneut zum Angriff blasen. Vor jedem der rund 30 Einsätze entwickelt sich der arg konstruierte Handlungsfaden in vorgelesenen Textbriefings ein wenig weiter.

Anders als Teil 1 bietet Freespace 2 von Haus aus einen Dogfight-Modus für bis zu acht Spieler. Über einen speziellen Server können Sie auch eigene Geschwader bilden, die gegen andere Gruppen um den Besitz von Raumsektoren kämpfen. MIC



Zwischensequenzen wie diese sind sehr selten.



Freespace 2

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 800 bis 1.200 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/450 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

87% Spielspass

Grafisch aufwendige Space-Opera.

Technik-Check: Freespace 2

Die wichtigsten Infos zur Performance und zu den Bugs in Freespace 2.

Grafik-Check:
① 640x480, ohne Planeten, niedrigaufgelöste Texturen
② 640x480, ohne Planetensysteme
③ 640x480, alle Details
④ 1024x768, alle Details



Im Weltraum-Spektakel Freespace 2 bestimmen die Texturenauflösungen der Raumschiffe sowie Stationen und die eingeblendeten Sternensysteme den räumlichen Eindruck.

So toll die Grafik in Freespace 2 auch ist, so fehlerbehaftet ist die US-Version 1.02. Das beginnt beim zickigen Setup-Menü (siehe Testbericht) und setzt sich über gelegentliche Abstürze fort. Ärgerlich daran ist die Tatsache, daß dabei meist auch der Spielstand für immer dran glauben muß. Deshalb sollten Sie regelmäßig vom PLAYERS-Verzeichnis (das sich im DATA-Ordner findet) eine Sicherheitskopie anlegen!

Dafür werden Sie mit hell leuchtenden, transparenten Explosionen entschädigt, die gelegentlich den ganzen Bildschirm füllen. Noch größer sind einige der Basisschiffe, von denen häufig vier Stück in einer einzigen Schlacht auftauchen. Bei dieser Grafikpracht stockt auch ein Pentium III schon mal, allerdings nur sehr kurz. Vor allem, wenn Sie mehr als 64 MByte Speicher besitzen, halten sich derartige Aussetzer in Grenzen. MIC

Die Performance-Tabelle

Legende
- ● (schwarz) nicht möglich
- ● (rot) unspielbar langsam
- ● (gelb) mit Einschränkungen spielbar
- ● (grün) gut spielbar
- ● (hellgrün) nur im SLI-Modus möglich

		Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1	TNT 2	Geforce
P200 MMX,	640x480 (niedrige Details)	gelb	gelb	gelb	grün	grün	gelb	grün	grün
AMD K6/300	640x480 (hohe Details)	rot	rot	rot	gelb	gelb	rot	gelb	gelb
PII/300, Celeron 300,	640x480	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün	grün
AMD K6-2/300	1024x768	rot	schwarz	rot	hellgrün	gelb	gelb	gelb	gelb
PII/450	640x480	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1024x768	gelb	schwarz	gelb	hellgrün	grün	grün	grün	grün
PIII/500	640x480	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün	grün
	1024x768	grün	schwarz	grün	hellgrün	grün	grün	grün	grün

Technik-Facts

GRAFIKSCHNITTSTELLE: Freespace 2 unterstützt 3D-Beschleuniger sowohl per Direct 3D als auch Glide. Allerdings versagt die automatische Grafikkarteneinstellung mit Glide besonders häufig – siehe Testbericht. Unter Direct 3D lief unsere Testversion problemlos mit allen gängigen Karten. Das Programm hat keinen separaten Software-Modus.

SICHTWEITE: Prinzipiell können Sie unendlich weit ins All blicken. Raumschiffe bemerken Sie schon beim ersten Pixel, das in der Zielerfassung auftaucht. Lediglich, wenn Sie in Sternennebeln fliegen, ist die Sicht realistischerweise eingeschränkt.

TEXTUREN: Der Unterschied der hübschen 32-Bit- zu den 16-Bit-Texturen ist durch geschickte Farbwahl sogar auf Standbildern kaum zu erkennen. Selbst die farbenfrohen Nebel weisen wenige sichtbare Unterschiede auf.

RAUMSCHIFFE: Die Schiffe wurden sehr schön und unterschiedlich gestaltet. Vor allem die Raumer der Shivans wirken bedrohlich und sehr Alien-like. Alle 3D-Objekte im All sind mit hochauflösenden Texturen versehen, die den Polygonen einen gebrauchten, etwas schmutzigen Look verleihen.

SOUND: Jeder Text, der im Spiel auftaucht, wird auch vorgelesen. Das gilt für die Briefings genauso wie für die Missionen selbst: Die Wingmen sind äußerst mitteilsam und unterstreichen durch gebrüllte Kommandos und Hilferufe per Funk die packende Atmosphäre der Einsätze.

SPEZIALEFFEKTE: Die Explosionen sind sehr groß, mehrstufig und transparent. Dazwischen fliegen Wrackteile herum, die beim Aufprallen auch Schaden anrichten können. Sogar Druckwellen sind bläulich leuchtend sichtbar.

Nations

Freier Fall statt freie Jagd.

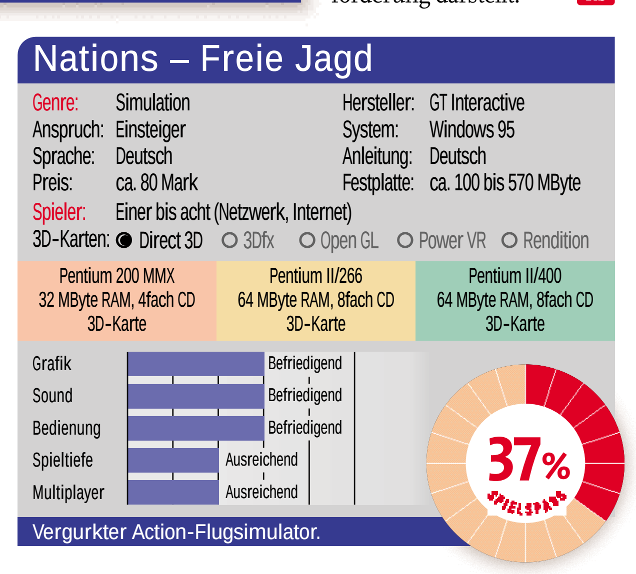

Obwohl die Bomber Rollen fliegen, sind sie bloß Kanonenfutter.

Mit **Nations – Freie Jagd** schickt Sie GT Interactive als alliierten oder deutschen Jagdpiloten in den Zweiten Weltkrieg. Die vier Trainingseinsätze können Sie sich schenken, auch Einsteiger kommen mit dem gutmütigen Flugverhalten der zwölf Maschinen sofort zurecht. Im Cockpit starten Sie zu zehn Einzelmissionen oder erledigen nacheinander 15 vorgenerierte Kampagnen-Einsätze. Obwohl die Aufträge thematisch durchaus spannend sind (Konvoi-Begleitschutz, Alarmstart), kommt am Knüppel keine Freude auf: Die Programmierer haben keinerlei Dramatik-steigernde Skripts eingebaut. Alle Missionen verlaufen nach dem Schema »Gegner sichten und vernichten«, das keine Herausforderung darstellt. RS

Rüdiger Steidle

Zu spät und mies

Wer zu spät kommt, den bestraft bekanntlich das Leben. Nations hinkt der letztjährigen Welle von Weltkrieg-2-Flugsimulationen aber nicht nur zeitlich, sondern auch qualitativ arg hinterher. Die Grafik hat, bis auf die plastischen Wolken, nicht viel zu bieten, die Gegner taugen nur als fliegende Zielscheiben, und die wenigen Einsätze sind allesamt völlig unspektakulär.


Nations – Freie Jagd

Genre:	Simulation	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 100 bis 570 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

37% Spielspass

Vergurkter Action-Flugsimulator.

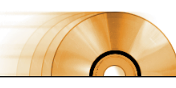
Die Rückkehr der Panzerfaust

Armored Fist 3

Mit schicker Grafik und erstklassigen Missionen lockt Novalogic auch Genre-Einsteiger zur kettenrasselnden Fahrt im Stahlungetüm.



Während unser Panzer einen Gegner beschießt, wird unser Verbündeter schon von einer feindlichen Granate getroffen.



Auf Demo-CD: Video-Special

Fast schon traditionell frischen die Entwickler von Novalogic im Zweijahres-Rhythmus ihre Voxelspace-Engine auf und schicken ihre erprobten Klassiker in neue Pixel-Landschaften. Den diesjährigen Reigen eröffnet die Action-Simulation **Armored Fist 3**. Mehr Details und mehr Farben verlangen auch Spitzen-PCs einiges ab.



Der Einsatz des MGs lohnt sich vor allem bei ungepanzerten Zielen wie dieser Fabrik.

Action deluxe

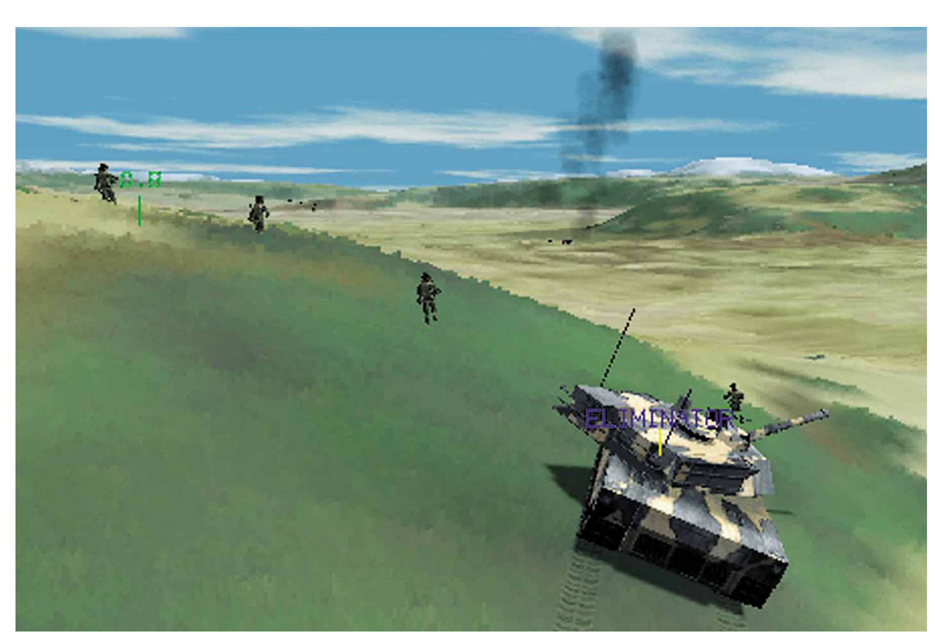
Wie in allen Novalogic-Programmen liegt der Schwerpunkt weniger auf dem Simulationsaspekt als auf vergnüglicher Action. Ohne einen Blick ins Handbuch, sogar ohne eine Einführungsmission gespielt zu haben, steuern Sie per Tastatur Ihren M1A2 Abrams aus der Außenperspektive, schubsen ein paar Palmen auf dem Vormarsch zum nächsten Wegpunkt um und verwandeln auf Knopfdruck schweres gegnerisches Gerät in Schrott. Dabei müssen Sie sich keine Gedanken um Ausrichtung des Rohres oder Munitionsart machen, denn um dererlei Feinheiten kümmert sich Ihre digitale Crew.

Gewappnet gegen Übermacht

Die ganzen CPU-Hilfen, die Sie auf Wunsch auch deaktivieren können, erleichtern Ihnen zwar den Umgang mit dem eigenen Tank, den Feuerbefehl müssen Sie aber immer noch selbst geben. Obwohl bis zu 32 Panzer unter Ihrem Kommando stehen, die Sie allesamt jederzeit übernehmen können, ist der Gegner immer in der Überzahl. Um trotzdem die Oberhand zu behalten, befehligen Sie die Vehikel über eine Kommandokarte. Dort legen Sie Wegpunkte fest und beobachten das Vorgehen Ihrer Jungs aus der zoombaren Vogelperspektive. Allerdings haben Sie dafür nur sehr wenig Zeit. Denn der Feind nutzt jede Lücke in Ihren Linien, um durchzubrechen.

Durch's wilde Voxelstan

Bei der Darstellung der zerklüfteten Landschaften voller Berge und Täler zeigt die 32-Bit-Voxel-Engine ihre Stärken. Die Gebiete wirken allesamt organisch und gewachsen, Texturbrüche, wie bei Polygongrafiken üblich, gibt es nicht. Die herumstehenden Gebäude und Bäume sind allerdings aus Polygonen aufgebaut. Neuerdings



Neu hinzugekommen sind Infanteristen, die das hohe Voxelgras gerne als Deckung benutzen.

treiben Infanteristen ihr Unwesen und schießen auf alles, was sich bewegt. Pietät beweist Novalogic für unter den Tank geratende Solda-



Wenn Sie die automatische Zielfunktion deaktiviert haben, benutzen Sie den Zoom.

ten. Die verenden nicht qualvoll unter Schreien, sondern verschwinden ganz lautlos vom Bildschirm. Abgebrannte Hubschrauber und Panzerwracks bleiben dagegen auf dem Schlachtfeld liegen.

Heftige Hardware

Wie bei jedem neuen Novalogic-Spiel legt auch **Armored Fist 3** wieder die Hardware-Latte höher. Reichte für den Vorgänger noch ein Pentium 200 MMX zur flüssigen Darstellung, so markiert diese Konfiguration nun gerade mal das untere Ende der Fahnenstange. Um einen Pentium II/400 kommen Sie nicht herum, wenn Sie die schicke Grafik in 640 mal 480 Pixeln flüssig genießen wollen. Sind besonders viele Panzer gleichzeitig auf dem Bildschirm, muß gar ein Pentium III/500 her. Und auch an Speicher verlangt die aktuelle Voxel-Engine einiges. Unter 64 MByte RAM verweigert **Armored Fist 3** die Zusammenarbeit, 128 MByte beschleunigen den Grafikaufbau deutlich.

Stimmen im Netz

Neben den Solomissionen erwarten Sie Mehrspielergefechte auf dem Novalogic-eigenen Novaworld-Server. Hier dürfen Sie gegen bis zu 31 Kontrahenten Capture the Flag spielen oder ein Deathmatch austragen. Sechs Panzerfahrer dürfen dort zudem vorgegebene Missionen gemeinsam bestreiten. Via Mikrofon können Sie sich auf Knopfdruck mit Ihren Geschwaderkollegen und Gegnern unterhalten. MIC



Aus Versehen ist der Panzer in den Bereich der Artillerie gekommen.

Mick Schnelle



Satte Panzer-Action

Eins muß man den Novalogic-Entwicklern lassen: Sie wissen genau, wie man packende Missionen entwirft. Die Gegner sind immer so weit überlegen, daß man sie nur fintenreich schlagen kann. Dennoch bleibt die unbeschwerte Action deutlich im Vordergrund. Und wer einfach nur ein bißchen in der Gegend rumballern will, vertraut der perfekt agierenden Zielautomatik.

Komisch nur, daß die schicke Voxel-Grafik derart viele Ressourcen aufbraucht. 32-Bit-Farbtiefe hin oder her, Outcast sah schöner und detaillierter aus, bei weniger Hardware-Hunger. Ansonsten gibt's nichts zu meckern: Spielspaß regiert vor Realismus, leichte Zugänglichkeit vor Komplexität.

Perfekt für Einsteiger

Trotzdem ist Armored Fist 3 kein simples Ballerspiel, denn ohne geplantes Vorgehen kommen Sie, im Gegensatz zum ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Actionspiel Gulf War, nicht weit. Armored Fist 3 ist die perfekte Einsteigersimulation, die durch gut designte Missionen auch fortgeschrittene Spieler und selbst Experten anspricht.

Armored Fist 3

Genre:	Panzersimulation	Hersteller:	Novalogic
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch i.V.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch i. V.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 150 bis 240 MByte
Spieler:	Einer bis 32 (Internet)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium III/500 128 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

84% Spielspass

Action-geladene Panzersimulation.

Flug ins nächste Jahrtausend

Flight Simulator 2000

Fordernde Aufgaben und Einsteigerfreundlichkeit sind das Rezept, mit dem der bekannteste Flugsimulator neue Käuferschichten auftun will.



New York gehört zu den am dichtesten bebauten Städten im Spiel.

Er hat bereits 20 Jahre auf dem Buckel und erfreut sich immer noch ungebrochener Beliebtheit. Die Rede ist vom Flight Simulator, der im Jahr 1979 auf dem seligen Apple 2 seine ersten Runden drehte. Mit dem Urahn verbindet den neuen Flight Simulator 2000 nur noch der Name. Die schnöden Textanzeigen mußten schöner 3D-Grafik weichen, und aus einem Flughafen in Chicago sind mittlerweile stolze 20.000 Airports in der ganzen Welt geworden.



Die Concorde erhebt sich majestätisch von London Heathrow zum Überschallflug über den Großen Teich.

Wüste Deutschland?

Jahrelang existierte Deutschland im Flight Simulator weitgehend als weißer Fleck auf der Landkarte. Abgesehen von Berlin und einigen Ecken in Süddeutschland herrschte Ödnis, so die Bundesrepublik nicht mit teuer erkauften Zusatz-Szenerien belebt wurde. Mit dem Flight Simulator 2000 ändert sich dieser Mißstand endlich. Denn diesmal finden Sie nicht nur jeden bedeutenden Großflughafen mit Landebahnen und den wichtigsten Gebäuden vor, sondern auch kleinere Airports wie Dortmund-Wickede, Paderborn-Lippstadt und sogar das verträumte Egelsbach bei Frankfurt.

Hügeliger und plastischer

Auch grafisch hat der Flight Simulator 2000 gegenüber seinem häßlichen 98er Vorgänger zugelegt. So unter-

stützt das Programm jetzt Auflösungen bis 1600 mal 1200 Pixel unter Direct 3D. Die gefilterte Landschaft ist hügeliger und wirkt durch die schönen Texturen plastischer als zuvor. Geblieben ist der Kachellook. Denn nach wie vor werden keine gescannten Satellitenbilder verwendet, sondern gleichförmige Segmente, die mit Texturen überzogen sind. 3D-Objekte wie der Eiffelturm, die Freiheitsstatue oder die Frauenkirche haben die Microsoft-Grafiker wie gewohnt auf diese Fliesen draufgepappt. Einige wenige Szenerien, etwa New York, Paris oder San Francisco, wurden mit besonders vielen Objekten bedacht. Der Rest der Welt, zum Beispiel München, wird durch sehr wenige Sehenswürdigkeiten wie das (übrigens peinlich simpel wirkende) Olympia-Stadion repräsentiert. Dortmund existiert gar nur als flache Textur.



Mit dem Flugplaner erstellen Sie auch Interkontinental-Routen auf Knopfdruck.



Eigentlich gilt über dem Weißen Haus Flugverbot...



Man kann sogar die Piloten im Cockpit erkennen.

John und Martha

Einer der größten Kritikpunkte des Flight Simulator 98 war die schlechte Zugänglichkeit für Einsteiger. Um dem entgegenzuwirken, hat Microsoft mehrere Hilfen für angehende Piloten eingebaut. Nur zum Zugucken sind die nett gemachten Videos, in denen Ihnen die wesentlichen Manöver vorgeführt werden. Unfreiwillig komisch wird es, wenn Sie dem Pilotenehepaar John und Martha King lauschen. Die erklären zwar recht verständlich den Umgang mit dem Flight Simulator 2000. Ihre Gesten und Betonungen erinnern aber eher an zwei unbegabte Heizdecken-Verkäufer auf einer Butterfahrt. Nichtsdestotrotz lohnt sich das Zuschauen. Das daraus Gelernte können Sie in mehreren Lektionen in die Tat umsetzen. Als Krönung erwarten Sie Flugprüfungen, vom Privatpilotenschein bis hin zur Flugerlaubnis für Airline-Kapitäne. Bei Bestehen dürfen Sie sich das virtuelle Diplom sogar ausdrucken lassen.

Knifflige Katastrophen

Derart gestählt, wagen Sie sich an Katastrophenflüge. Dabei müssen Sie z.B. eine Maschine mit Triebwerkschaden auf einem Flugzeugträger landen, auf dem Roten Platz punktgenau runterkommen oder eine Boeing 777 auf zu kurzer Landebahn austesten. Über das Katastrophenmenü würzen Sie normale Flüge mit etwas Panik. Hierbei legen Sie einen Zeitrahmen fest, innerhalb dessen eines oder mehrere Instrumente ausfallen können.

Zwei neue Flieger erweitern den Microsoft-Hangar auf insgesamt neun Maschinen. Während die Boeing 777-300 noch verhältnismäßig leicht unter Kontrolle zu bekommen ist, macht die legendäre Concorde deutlich mehr Probleme. Ohne digitale Hilfssysteme ist es ein Kunststück, den hochsensiblen Vogel sicher in der Luft zu halten.

Selbst Microsofts Experte Bruce Williams, Fluglehrer auf Kleinmaschinen, schaffte das bei einer Vorführung am PC nur mit Ach und Krach. MIC

Professional Edition

Für den Aufpreis von 50 Mark wird es eine erweiterte Edition geben, die uns zum Test leider nicht vorlag. Darin sind zwei weitere Flieger (Mooney Bravo, King Air 350), sechs detaillierte Szenarien (Berlin, Tokio, Rom, Boston, Washington, Seattle), zwei bildschirmfüllende IFR-Panele und ein erweitertes Handbuch enthalten.

Mick Schnelle



Gelungener Neustart

Microsoft hat mich mit dem Flight Simulator 2000 wirklich eiskalt erwischt. Ich hatte einen gemächlichen Grandseigneur mit Detailtuning erwartet, wurde aber schnell eines Besseren belehrt. Vor allem die herausfordernden Katastrophen haben es mir angetan. Und vor meiner digitalen Flugprüfung war ich nervöser als bei meiner ersten echten Flugstunde.

Mit dem Flight Simulator 2000 ist es Microsoft endlich gelungen, auch ein wenig Spiel in die Simulation zu bringen. Und die Concorde ist ein Flieger so recht nach meinen Geschmack: Pfeilschnell, aber extrem schwer zu kontrollieren.

Mehr Deutschland

Fürs nächste Mal wünsche ich mir nur, daß Microsoft endlich mal einen Blick auf die eigenen Verkaufszahlen wirft. Spätestens dann müßte den Herren in Redmond doch mal aufgehen, daß der deutsche Markt mit seiner Bedeutung mehr Berücksichtigung auf der Landkarte verdient. Städte wie München, Köln oder Hamburg gehören besser nachgebildet. Denn eines sollte man niemals vergessen: Das Auge fliegt mit.

Flight Simulator 2000

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 130 Mark	Festplatte:	ca. 600 bis 1.200 MByte
Spieler:	Einer bis 255 (Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Athlon 700 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend

80% Spielspass

Schöne Zivil-Sim mit fordernden Missionen.

Adventures

Martin Deppe



Der Osten rüstet auf

Es ist gar nicht so lange her, da wurden Spieledesigner aus dem ehemaligen Ostblock mitleidig belächelt. Man traute ihnen höchstens zu, erfolgreiche Ideen abzukupfern oder ein simples **Tetris** zu basteln. Doch spätestens in diesem GameStar beweisen zwei Teams aus Polen, daß sie den Wessis das Wasser reichen können. Zum einen mit dem kampfbetonten Rollenspiel **Gorky 17**, zum anderen mit dem 3D-Strategietitel **Earth 2150**. Sicher, beide revolutionieren ihr Genre nicht, doch von Rieseninnovationen ist bei westlichen Firmen ebenfalls wenig zu merken.

Ich hoffe nur, daß die Designer aus dem Osten nicht die Allüren der westlichen Spiele-Stars annehmen, sondern auf dem Teppich bleiben. Während sich ein Dave Perry wie ein Rockidol in den eigenen Hubschrauber setzt, spulten die **Earth 2150**-Designer im letzten Sommer Tausende von Kilometern mit dem PKW ab, um ihren Titel erstmals persönlich in der GameStar-Redaktion vorzuführen...



Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
3	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
4	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
5	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
6	Diablo	Rollenspiel	–	88%
7	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
8	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
9	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
10	Floyd	Adventure	12/97	86%
11	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
12	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
13	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
14	Gorky 17	Rollenspiel	NEU	83%
15	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
16	The Nomad Soul	Adventure	NEU	82%
17	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
18	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
19	Darkstone	Rollenspiel	10/99	80%
20	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
21	Discworld Noir	Adventure	8/99	79%
22	Hexplore	Rollenspiel	7/98	79%
23	Abe's Exoddus	Action-Adventure	1/99	77%
24	Soul Reaver	Action-Adventure	11/99	76%
25	Might & Magic 7	Rollenspiel	9/99	75%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Akte X auf polnisch

Gorky 17

Drei Soldaten auf sich gestellt, von Ungeheuern und Intrigen umgeben – ein Alptraum-Einsatz wird zum Fest für Rollenspieler mit Taktik-Faible.



Die beiden Stachelmonster haben wir vergiftet, das vordere sogar eingefroren. Allerdings beharkt uns von hinten noch immer ein lästiger Raketenwerfer. Grün eingeblendet: Das Quadratgitter, das den Kampfarenen zugrunde liegt.

Als Sie Ihr Gewehr durchladen, denken Sie noch einmal zurück, wie alles angefangen hat: 2010 landen Sie mit drei Mann einer Nato-Spezialeinheit in Gorky 17, einer verlassenen polnischen Stadt. Ihr Auftrag: Suchen Sie nach Gruppe 1, die den Vorgängen dort auf den Grund gehen sollte. Kaum sind Sie angekommen, läuft Ihnen auch schon so ein »Vorgang« über den Weg: Ein gräßlicher Mutant stürzt sich auf Ihren Trupp.

Der Rätsel Lösung

Das Rollenspiel Gorky 17 erkunden Sie aus der Iso-Perspektive. Ohne die übliche Charaktergenerierung starten Sie mitten im Geschehen. Ganz wie bei einem Adventure schicken Sie Ihre Männer durch die Geisterstadt. Die Grafik ist komplett gerendert, mit viel Liebe zum Detail. Verrostete Wracks, schummrige Lichter und verfallene Gemäuer erzeugen eine düstere Endzeit-Atmosphäre. Ihre Party und alle anderen Akteure sind aus Polygonen zusammengesetzt. Während Ihr Trupp die Straßen durchstreift, suchen Sie nach Gruppe 1, stöbern nach Waffen und lösen Objekträtsel. Die sind kaum der Rede wert: Wenn Sie alles abklappern, stoßen Sie zwangsweise auf den notwendigen Gegenstand. Oft finden Sie die Lösung noch vor dem Rätsel. In der Spiel-Engine wird außerdem die Story weitererzählt. Ihr Anführer spricht mit der deutschen Stimme von Lieutenant Worf, klingonischer Sicherheitsoffizier der Enterprise.

Einfach und doch komplex

Den überwiegenden Teil des Spiels verbringen Sie mit Kämpfen. Wenn Sie auf Gegner stoßen (immer eine Überraschung, denn wie bei Final Fantasy 7 können Sie die vorher nicht sehen), schaltet Gorky 17 in den Runden-Modus. Dann sehen Sie das in Quadrate unterteilte Schlachtfeld in einer Nahansicht. Das Kampfsystem ist denkbar einfach: Ihre Charaktere dürfen pro Runde in beliebiger Reihenfolge ziehen und eine Aktion ausführen, dann ist der Computer an der Reihe. Anspruchsvoll werden die Gefechte durch zwei Faktoren. Zunächst unterscheiden sich die Waffen, darunter Brechstangen ebenso wie Satellitenkanonen, nicht nur in Sachen Durchschlagskraft und Reichweite, sondern auch im Schußfeld. Zum Beispiel hat der Raketenwerfer einen



Zwischensequenzen (hier treffen wir einen Trupp Russen) gibt's in der Spiel-Grafik.



Die Spezialeffekte sind eine Augenweide. Hier leuchten wir einem Untier mit dem Flammenwerfer heim.

kräftigen Bumms, kann aber nur geradeaus und zur Seite feuern. Das Gewehr kann dagegen Gegner treffen, die diagonal gegenüber stehen.

Gruselkabinett

Der zweite Faktor ist die Gegnerschar, die sich ebenso vielfältig wie grauenerregend zeigt: Da lähmen spinnenartige Wesen Ihre Mannen, dann wieder bläst Ihnen ein wandelnder Fleischklops Raketen um die Ohren. Noch kniffliger werden die Kämpfe dadurch, daß fast alle späteren Gegner gegen irgendeine Form des Angriffs immun sind. Den einen können Sie mit Feuer, den anderen mit Betäubungsgas nichts anhaben. Das wissen Sie natürlich erst, wenn Ihre Attacke keine Wirkung zeigt. Außerdem haben die Programmierer die Gefechte so designt (es gibt keine Zufallsscharmützel), daß die Bösewichte zusammenarbeiten. Beispielsweise friert ein Eismonster Ihre Helden fest, bevor ein anderer Mutant Minen auf die Gefesselten schleudert. Meist müssen Sie alle Kontrahenten vom Bildschirm fegen, diffizilere Aufgaben gibt's selten. So retten Sie einmal eine Reporterin, ein andermal müssen Sie ein Computerterminal verteidigen. Besonders fiese Zwischengegner kündigen sich durch einen Renderfilm an. Diese Obermotze sind nicht nur tödlich, sondern auch sehr phantasievoll gezeichnet. Unter anderem treffen Sie auf einen Dampfmaschinenreiter, ein Technomonster und einen Revolverhelden. RS

Rüdiger Steidle



Spannung rundenweise

Wenn Sie Wert auf taktische Gefechte und eine dichte Story legen, dann ist Topwares neuster Streich das Spiel der Wahl. Selten habe ich in einem Rollenspiel so schweißtreibende Runden-Scharmützel erlebt. Das Kampfsystem ist einfach zu durchschauen, bietet aber eine ungeheure Vielfalt: Brenne ich dem fiesen Monster den Flammenwerfer auf den Pelz? Und wenn es gegen Feuer immun ist? Vielleicht hilft eine Flasche Wodka weiter... Durch die vielen phantasievollen Gegnertypen muß ich mein Vorgehen bei jedem Gefecht neu überdenken.

Gute Wahl für Taktiker

Ein leicht abstruser, aber fesselnder Plot treibt mich von Kampf zu Kampf. Das Gefühl, von Verschwörungen und Monstern umgeben zu sein, erzeugt eine angenehme Gänsehaut-Atmosphäre. Auf der negativen Seite stehen Kleinigkeiten. So haben die Rätsel lediglich Alibi-Charakter, die Synchronisation ist nicht immer gelungen, und im Adventure-Teil fehlt die Übersicht; ich darf mich nicht frei auf der Karte umsehen. Der größte Kritikpunkt ist die Spieldauer: Mehr als zwei Wochenenden brauchen Sie nicht einzuplanen. Wenn Sie Rollenspiele mit knackigen Puzzles und komplexem Charaktersystem mögen, lassen Sie besser die Finger von Gorky 17. Sollten Sie aber ein Faible für Kämpfe haben, können Sie auf jeden Fall zugreifen.



Im Adventure-Modus führen Sie Ihre Truppe durch gerenderte Orte. Hier hat unsere Party ein verlassenes Observatorium aufgestöbert.

Gorky 17

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Topware
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 260 bis 520 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/333 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

83% Spielspass

Toll für die Taktiker unter den Rollenspielern.

Überleben in Omikron

The Nomad Soul

David Bowie ist Ihr Gastgeber in einer realistischen und faszinierenden Welt: mit Versink-Garantie.

Spiel oder Wirklichkeit? Ein Fremder erscheint auf Ihrem Monitor und bittet Sie, den Spieler, um Hilfe. Kurzerhand beamen Sie sich per Seelenübertragung in seinen Körper und stecken plötzlich mitten in der futuristischen Stadt Omikron. Sie müssen herausfinden, was Sie da sollen, wer die rätselhaften Morde begangen hat und was die Visionen zu bedeuten haben, die immer wieder in Ihrem Kopf auftauchen.

Metropolis lebt

Omikron ist der Name des Schauplatzes im Action-Adventure **Nomad Soul** und in Übersee auch gleich der Titel des Spiels. Die völlig in 3D gestaltete Metropole lebt und atmet. Auf den Straßen sausen Fahrzeuge vorbei, Gleiter schweben über die Häuser, Passanten gehen ihren Geschäften nach. An manchen Ecken stehen Bettler, Liebespaare oder Mech-Wachen à la **Robocop** herum. Die Stadt sehen Sie über die Schultern Ihrer Figur hinweg, wobei die Kameraperspektive manchmal wechselt, um Dramatik zu erzeugen. Sie können, unterstützt von einer Straßenkarte, den ganzen Ort zu Fuß erforschen, für die größeren Strecken aber auch von jedem Punkt aus ein Taxi rufen.

Zu Beginn stecken Sie im Körper des Polizisten Kay'l und müssen sich erst mal mit einer schönen Unbekannten auseinandersetzen, die behauptet, Ihre Geliebte zu sein. Auch ein unaufgeklärter Fall und mißtrauische Kollegen erfordern Ihre Aufmerksamkeit. Dabei sind Sie allerdings nicht dauerhaft an Kay'l gebunden: Wenn er stirbt, zieht Ihre Seele ein-



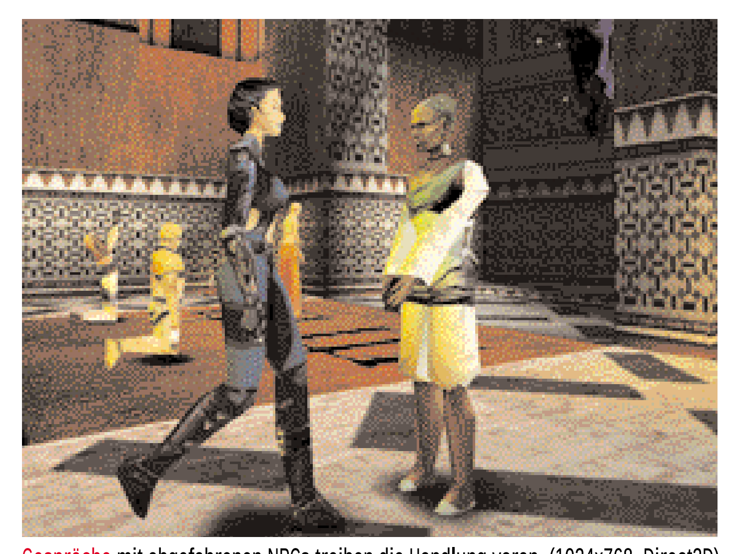
Gunnar Lott



Herz und Seele

Selten habe ich in einem Adventure eine so lebendige und stimmige Welt erlebt. Omikron fühlt sich einfach echt an. Vor allem, weil Nomad Soul nichtlinear aufgebaut ist, und Sie die meisten der gut ausgedachten Aufgaben in beliebiger Reihenfolge angehen können. Die fesselnde Handlung trägt ihren Teil dazu bei, mich völlig hineinzuziehen.

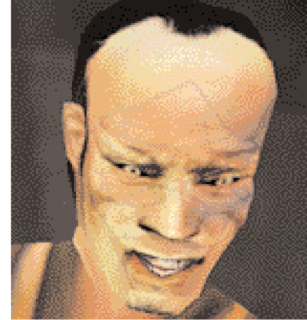
Leider krankt Nomad Soul an zwei grundlegenden Design-Mängeln: Speichern ist unnötigerweise nur an bestimmten Punkten möglich, und die unpräzise Steuerung nervt. Zum Glück schaltet das Spiel in den seltenen Action-Einlagen auf eine logischere Bedienung um. Trotz derlei Nervigkeiten kann ich Nomad Soul allen empfehlen, die in eine spannende Story versinken wollen.



Gespräche mit abgefahrenen NPCs treiben die Handlung voran. (1024x768, Direct3D)







Mit den Gesichtern von Omikrons Bewohnern haben sich die Designer besonders viel Mühe gegeben.

fach zum nächstbesten Passanten weiter. Daher ist der Tod einer Figur, der durchaus vorkommen kann, nicht weiter dramatisch. Später lernen Sie sogar einen Zauber, mit dem Sie die Seelenwanderung erzwingen können.

Bowie träumt

Superstar David Bowie, der den hervorragenden Soundtrack von **Nomad Soul** mitverfaßt hat, tritt an zwei Stellen als Polygonfigur auf: Zum einen ist er der Sänger der Band »The Dreamers«, zum anderen der charismatische Führer einer Sekte. Ein Konzert der Dreamers können Sie übrigens in einer Bar in Omikron live miterleben.

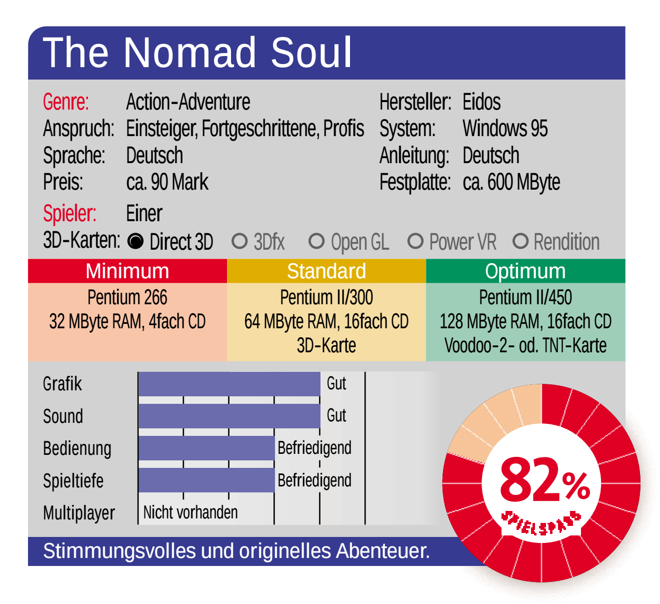


Während einiger Actioneinlagen treten Sie zu handfesten Prügeleien gegen Dämonen an.

Faustschlag und Feuerstoß

Nomad Soul erspart Ihnen aufwendiges Handbuchwälzen, indem es Sie in den ersten Spielminuten behutsam in die Steuerung einführt. Die bleibt dennoch unintuitiv: Mit den horizontalen Cursor-Tasten dreht sich Ihr Held, mit den vertikalen läuft er. Dieses Konzept war schon bei **Grim Fandango** übel. Obendrein müssen Sie noch sehr genau vor einem Objekt stehen, um es zu benutzen. Immerhin können Sie per Tastendruck auf die Ich-Perspektive umschalten, sich darin allerdings nur umschauen und nicht laufen. Weitaus ärgerlicher ist es, nicht jederzeit speichern zu können: Sie dürfen Ihren Spielstand nur an bestimmten Punkten sichern, und dort auch nur, wenn Sie magische Ringe dafür bezahlen.

Nomad Soul hat auch sporadisch eingestreute Action-Einlagen, in denen glücklicherweise eine andere Steuerung gilt. In Nahkämpfen ähnelt die Bedienung einem Prügelspiel à la **Virtua Fighter**, in Feuergefechten einem einfachen Ego-Shooter. Deren Schwierigkeitsgrad ist separat regelbar. GUN



The Nomad Soul

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 600 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 266 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 128 MByte RAM, 16fach CD Voodoo-2- od. TNT-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

82% Spielspaß

Stimmungsvolles und originelles Abenteuer.



Meist kommen sie wieder

Revenant

Nicht mal im Jenseits hat man seine Ruhe: Als untoter Schwertkämpfer bestreiten Sie Gefecht um Gefecht in bester Hack&Slay-Manier.

Wer die letzten zehntausend Jahre in der Hölle geschmort hat, sollte über eine zweite Chance eigentlich froh sein. Nicht so der untote Krieger Locke: Kaum ins Leben zurückgeholt, muß sich der Held des Rollenspiels Revenant durch Monsterhorden dreschen, um eine Prinzessin aus den Klauen finsterer Kultisten zu befreien.

Knochenbrecher

Ein Kurzschwert und ein löchriges Hemd sind alles, was Ihnen der besorgte König mit auf den Weg gibt. Mit dieser dürftigen Ausrüstung geht es zunächst gegen Kleintier wie Giftspinnen, später kommen Ninjas oder blitzeschleudernde Magier an die Reihe. Gefallene hinterlassen Geld sowie Nahrung, die Ihre Lebensenergie wieder auffrischt. Mit den Moneten decken Sie sich im Dorfladen mit kräftigerem Kriegsgerät ein.

Das Kampfsystem erinnert entfernt an Prügelspiele à la Toshinden. So beherrscht Ihr Charakter neben drei Grundhieben diverse Specialmoves. Dann bringt er beispielsweise mehrere Feinde gleichzeitig per Rundumschlag zu Fall. Oder er schnappt sich einen Skelettkrieger und bricht dessen morsche Knochen in formschöne Einzelteile. Auch Magie kommt nicht zu kurz: Aus Talismanen kombinieren Sie Spruchformeln, die etwa einen Tornado loslassen können.

Rätsel Fehlanzeige

Story und Gefechte sind streng linear, Subquests findet man selten. Um in die Höhlen der fiesen Kultisten zu gelangen, müssen Sie zunächst einen Drachen besiegen, ein Amulett aufspüren und schließlich einen Oger-Champion in einem Wrestling-Match aufs Kreuz legen. An Rätseln gibt's fast nur die übliche Schlüsselsuche. RS

Rüdiger Steidle

Netter Zeitvertreib

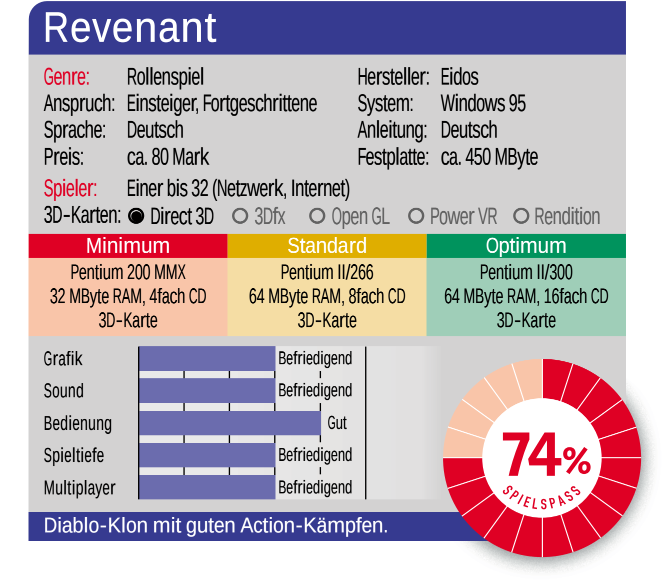
Das Diablo-Prinzip funktioniert auch bei Revenant bestens: Ungeheuer verdreschen, Kohle einsammeln und die Charakterwerte hochschrauben motiviert mich stundenlang. Dabei macht besonders das Kampfsystem mit seinen Specialmoves Laune; mit etwas Übung kloppt man auch Drachen schnell weich.

Revenant kann zwar in keiner Disziplin richtig glänzen. Die Grafik ist trotz schöner Effekte nur Durchschnitt, die Story bietet wenig Überraschungen; das ein oder andere Rätsel hätte nicht geschadet. Dennoch kann ich das Eidos-Spiel allen ans Herz legen, die sich nicht schon mit Darkstone die Wartezeit auf Diablo 2 verkürzen.

Wenn der Drache Hitze sabbert, treten auch gestandene Helden besser zur Seite.



Zwei Skelette und ein Feuermagier zugleich: Da hilft nur der Meteoritenzauber.



Revenant

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 450 MByte
Spieler:	Einer bis 32 (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

74% Spielspass

Diablo-Klon mit guten Action-Kämpfen.

Clans

Auf den Spuren von Diablo.



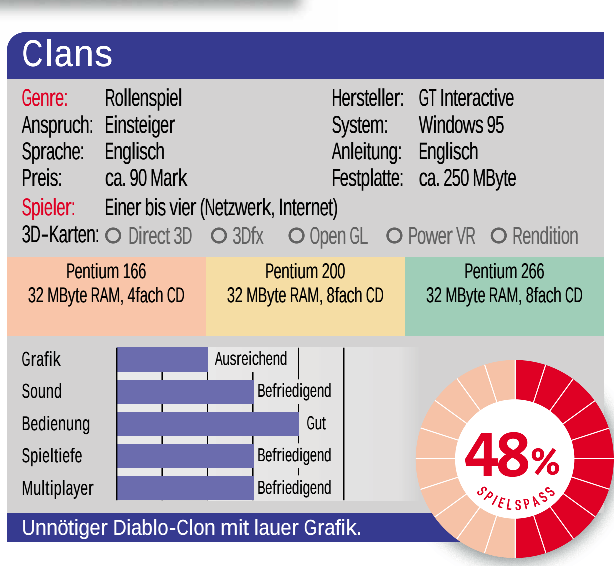
Pfeile markieren den Weg zum nächsten Bildausschnitt.

Das Rollenspiel **Clans** schickt Sie in eine düstere Fantasy-Welt. Zum Start entscheiden Sie sich für Ihre Spielfigur, zwei eher kriegerische und zwei eher magiebegabte Helden sind im Angebot. Die Recken werden dann auf der Suche nach Monstern, Waffen und magischen Tränken durch eine isometrisch dargestellte Welt gescheucht. Die scrollt nicht mit Ihrem Protagonisten mit, sondern klappt am Bildschirmrand jeweils zum nächsten Ausschnitt um. Zwischendurch gibt's regelmäßig Rätseleinlagen. Die Story – Ekelmonster unterjocht brave Bürger – spielt keine größere Rolle. Mit den beiden Maustasten (links gehen, rechts benutzen und zuschlagen) hat man nach einer Minute alles im Griff. PS

Peter Steinlechner

Muß nicht sein

Mit den Vorbildern Diablo und Darkstone kann Clans nicht mithalten. Vor allem das unübersichtliche Grafiksystem vermasselt ganz schön die Stimmung, und auch sonst lockt das Programm in Sachen Optik keinen Ork hinter dem Ofen hervor. Wer wirklich verzweifelt nach einer Möglichkeit sucht, sich die Zeit bis zu Diablo 2 zu vertreiben, der sollte lieber zu Revenant greifen.



Clans

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 250 MByte
Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk, Internet)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 266 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

48% SPIELSPASS

Unnötiger Diablo-Clon mit lauer Grafik.


In welchen Schlamassel ist Belle wieder geraten?

KAPITEL 24

Ultima Online Tagebuch

Zwei Jahre und kein bißchen langweilig. Das führende Online-RPG entwickelt sich weiter.

Nun ist es also offiziell: Auch nach dem Start von Ultima Online 2 irgendwann 2000 soll das gute, alte Iso-UO weiterlaufen. Das legt nahe, daß die angekündigten Verbesserungen nicht nur Absichtserklärungen des Entwicklungsteams darstellen, sondern bis dahin tatsächlich noch umgesetzt werden. Ganz oben auf der Wunschliste stehen immerhin so wichtige Dinge wie sinnvolles Skill-Management oder ein System, das Hausverkäufe auf eine sichere Basis stellt – bisher eher ein Eldorado für Trickbetrüger. Der letzte Groß-Patch hat vor allem lange schmerzlich vermißte Funktionen eingebaut, die vorher nur über (meist verbotene) Dritt-Programme zu realisieren waren. Besonders wichtig etwa der Waffenwechsel auf Tastendruck statt per Cursor-Gefummel. Solche Änderungen zeigen vor allem eins: daß Origin die Wünsche der Spieler eben nicht, wie in manchen Foren immer wieder mißmutig gemutmaßt, total egal sind. Und das läßt auch für die Zukunft hoffen.

→ http://update.uo.com/indev.html

Belle Star's Diary

Dunkle Drohung

Eigentlich hatte ich das schwarz glühende Tor an einer ganz anderen Stelle in Erinnerung. Und ich konnte mich auch nicht entsinnen, jemals ein derartiges Gefühl der Bedrohung bei der Annäherung an ein Moongate verspürt zu haben. Aber nach den letzten Erlebnissen – wer wollte mir da ein wenig Paranoia verübeln? Schließlich faßte ich mir ein Herz und trat in das dunkle Leuchten.



Die Menüs wurden überarbeitet, das Interface grafisch neu gestaltet.

Helle Panik

Auf der anderen Seite blendete mich Sonnenlicht. Vogelgezwitscher hing in der Luft, und der Duft von Tannennadeln und Wiesenblumen. Das war definitiv nicht Shame. Aber wieso? Viel wichtiger noch: Wo war ich? Ich wandte mich um, zurück zum Moongate – da war nichts. Nun begann sich, ungeachtet der friedlichen Umgebung, ein wenig Panik in mir breitzumachen.



Die Sprache entspricht der Windows-Version.

Verwirrung

Ich hatte schon eine Menge erlebt in Britannia, aber noch nie ein »Einbahntor«. Als ich Sugar zu einer Drehung um die eigene Achse antrieb, damit ich die Lichtung in Augenschein nehmen konnte, bemerkte ich eine rasche Bewegung im Unterholz. »Holla!«, rief ich in die Richtung, »könnt Ihr mir wohl behilflich sein?« Doch mit einem letzten Rascheln war die Erscheinung bereits verschwunden. Irgendwie hatte ich den Eindruck, einen Zwerg gesehen zu haben. Ein Zwerg? CG

(wird fortgesetzt)


Das blaue Band ist kein Preis für schnelle Atlantik-Durchquerung, sondern zeigt neuerdings die verbleibenden Hitpoints des Gegners an.

Anzeige

Kurztests

Auf einen Blick: Aktuelle Nischentitel, Remakes und Rohrkrepierer.

I-War Defiance



Weltraumgefechte mit realistischer Steuerung.

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Infogrames
Anspruch:	Profis	System:	Win 95
Preis:	ca. 80 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Gunnar Lott: »Neuauflage der komplexen Weltraum-Simulation mit 18 neuen, allerdings eher kurzen Missionen. 3Dfx-Unterstützung gibt's nun serienmäßig (vorher nur als Patch), Einstellmöglichkeiten für andere 3D-Karten aber nicht.«

78% Spielspass

Space Invaders



Noch'n Remake. Das es besser geht, zeigt Pong.

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 70 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)		

Martin Deppe: »Zeilenweise angreifende Alien-Flieger traktieren einen pendelnden Panzer – das Remake des 70er-Jahre-Klassikers hat vor allem grafisch allenfalls gehobenes Shareware-Niveau. Zum Abreagieren zwischendurch ganz nett.«

55% Spielspass

Völkerschlacht von Leipzig



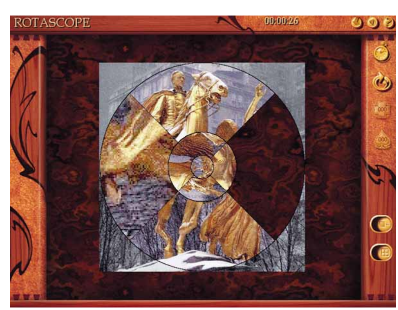
Napoleon, hilf: Die Aliierten ruckeln an.

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Empire
Anspruch:	Profis	System:	Win 95
Preis:	ca. 80 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Christian Schmidt: »Zu den Klängen von Beethovens 5. Sinfonie schicken Sie in Echtzeit Armeen über Hexfeldkarten. Die Befehle sind pseudo-realistisch, aber der Spielspaß beibt (auch wegen der grottigen Technik) auf der Strecke.«

32% Spielspass

Pandora's Box



Das Rotascope ist ein Verschiebepuzzle.

Genre:	Denkspiel	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Win 95
Preis:	ca. 50 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer		

Christian Schmidt: »Microsofts Sammelsurium von zehn teils netten, teils langweiligen Knobelspielchen ist zwar nicht sonderlich originell, dank durchgestyltem Design und dem moderaten Preis aber jedem Puzzle-Fan ans Herz zu legen.«

68% Spielspass

ACM 1918



Ein Gegner verglüht in einer Pixel-Explosion.

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Two
Anspruch:	Einsteiger, Fortg.	System:	Win 95
Preis:	ca. 80 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Rüdiger Steidle: »Manche Spiele sollte man besser in Frieden ruhen lassen. ACM legt das alte Afterburner-Spielprinzip wieder auf. Macht dank des beigelegten Gamepads eine Weile Laune, wird aber wegen zu wenig Abwechslung schnell langweilig.«

50% Spielspass

Corum 2



Unbewegt sieht die Grafik noch passabel aus.

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Software 2000
Anspruch:	Einsteiger, Fortg.	System:	Win 95
Preis:	ca. 80 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Gunnar Lott: »Mäßig umgesetzer Korea-Import: Corum 2 ist ein simples Rollenspielchen im Iso-Stil früher Super-Nintendo-Werke, allerdings ohne Charme und Tiefgang. Immerhin liegt eine 2. CD mit ganz passablen Synthi-Audiotracks bei.«

39% Spielspass

Budget

Christian Schmidt



Wie gut ist Play the Games 2?

Vorfreude ist bekanntlich die schönste Freude. Doppelt schmerzlich allerdings, wenn diese Freude enttäuscht wird. So geschehen diesen Monat: Mit der Spielesammlung **Play the Games 2** ist der langerwartete Nachfolger zur Nummer 1 unserer Compilation-Liste endlich erschienen.

Ein Blick in unsere Top 10 sagt Ihnen aber schon, daß es keine Wachablösung an der Spitze gegeben hat; die **Play the Games 2** konnte uns nicht vollständig überzeugen. Grund dafür war die Spieleauswahl, die wenig echte Hits, aber viel Mittelmaß enthält. Trotz allem – **Play the Games 2** ist beileibe keine schlechte Sammlung. Richtig spannend wird's aber erst nächsten Monat, wenn der große Herausforderer zum Test antritt: Topwares **Gold Games 4**.



Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Play the Games	Infogrames	11/98	92%
2	Gold Games 3	Topware	11/98	91%
3	Age of Empires Gold	Microsoft	6/99	89%
4	Anno 1602 Königsedition	Infogrames	NEU	88%
5	C&C 2 Megabox	Westwood	9/99	87%
6	Adventure Hall of Fame	Interplay	7/99	86%
7	War Collection	Microprose	11/99	85%
8	Play the Games 2	Infogrames	NEU	84%
9	Game Gallery	Swing Entertainm.	8/99	84%
10	Trio Infernale	Virgin	NEU	83%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	The Curse of Monkey Island	Adventure	6/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/99	91%
3	Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	8/99	89%
4	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
5	Colin McRae Rally	Rennspiel	NEU	87%
6	Incubation	Taktikspiel	4/99	87%
7	F-22 Total Air War	Flugsimulation	5/99	87%
8	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	11/99	86%
9	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
10	F1 Racing Simulation	Rennspiel	12/98	86%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Rückkehr der Edel-Sammlung

Play the Games 2

Der Nachfolger zur Referenzsammlung ist da – und die Erwartungen sind entsprechend hoch. Kann Play the Games 2 den Compilation-Thron erklimmen?

Vor gut einem Jahr schlug die Spielesammlung Play the Games den Favoriten Gold Games 3 im Kampf um den ersten Platz – die beeindruckende Auswahl aktueller Spitzenspiele gab den Ausschlag. Nun haben sich Infogrames und Electronic Arts mit Eidos zusammengetan, um mit Play the Games 2 den Erfolg zu wiederholen. Doch neben wenigen Highlights hat sich diesmal auch viel Mittelmaß unter die 15 Spiele geschlichen.

Edel-Strategie

Echtzeit-Fans schlecken sich angesichts zweier Spitzenangebote die Finger: Westwoods Klassiker Command&Conquer 2 gilt immer noch als eines der unkompliziertesten und flottesten Echtzeit-Strategiespiele. Die etwas verworrene Hintergrundgeschichte – Einstein beseitigt Hitler per Zeitreise, die Welt stürzt direkt in den kalten Krieg – dient als Vorgabe für erbitterte Schlachten zwischen Alliierten und Russen. Auf der Seite einer der beiden Parteien errichten Sie Mission für Mission eine Basis, heben eine Armee aus und geben dem Computergegner Saures. Beide Armeen verfügen über jeweils eigenes Kriegsgerät, das aber gut ausbalanciert ist. Zwischen den Einsätzen erzählen mäßige Filmsequenzen und schicke Render-Videos die Geschichte weiter.



Command&Conquer 2: Alliierte Panzer greifen die verschneite Russenbasis an, die sich mit blitzespuckenden Teslaspulen verteidigt.



Tomb Raider 2: Lara düst mit einem Schnellboot durchs malerische Venedig, in dem fiese Mafiosi lauern.

Nach Genres bewertet

Action

Mit Future Cop LAPD, Deathtrap Dungeon und Heart of Darkness befinden sich drei Actionspiele in der Sammlung, die allerdings keine richtigen Knaller sind. ***Befriedigend***

Strategie

Strategen haben eine reichhaltige Auswahl: Sieben der 15 Titel fallen in ihr Metier. Command&Conquer 2 und Dark Omen sind exzellente Echtzeit-Klassiker. ***Sehr gut***

Sport

Sportskanonen können zufrieden sein: Superbike World Championship und World League Soccer machen Laune, V-Rally fällt dagegen eher unter »ferner liefen«. ***Gut***

Simulationen

Im Simulations-Genre macht die Play the Games 2 keine gute Figur; lediglich mit Flight Unlimited 2 dürfen Sie abheben, aber auch damit ist der Flugspaß arg begrenzt. ***Ausreichend***

Adventures

Richtige Knobelabenteuer gibt's keine, bei Tomb Raider 2 ist Geschicklichkeit gefragt. Ein einziges (umfangreiches) Action-Adventure ist etwas mager. ***Befriedigend***



Dark Omen: Die Fantasy-Regimenter rücken in Formation vor.

Beim Echtzeit-Strategiespiel **Dark Omen** schicken Sie Reiter und Schwertkämpfer in Fantasy-Schlachten. Das Hauptaugenmerk des Spiels liegt auf der richtigen Kampftaktik: Sie organisieren Ihre Truppen in Regimentern, die verschiedene Formationen einnehmen können. Dann fallen Sie Ihren Gegnern in Echtzeit in den Rücken, führen Flankenangriffe aus und nutzen das 3D-Terrain zu Ihrem Vorteil. Nach jeder Schlacht gewinnen Ihre Mannen an Erfahrung, erbeutetes Gold können Sie in Verstärkungen investieren.



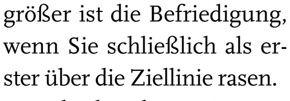
Future Cop LAPD: Farbenprächtige 3D-Grafik und kurzweilige Action ohne viel Anspruch.

Archäologie, die Spaß macht

Das zweite Abenteuer der taffen Archäologin **Lara Croft** ist immer noch das beste. In **Tomb Raider 2** steuern Sie Lara durch 18 Levels auf der Suche nach einem legendären Dolch. Sie beobachten aus der Verfolgerperspektive, wie die Protagonistin auf Knopfdruck gewagte Sprünge hinlegt, an Kanten entlanghangelt oder auch zur Waffe greift. Die zahlreichen Gegner besiegen Sie mit sieben verschiedenen Schießprügeln; Lara zielt automatisch auf Gegner, Sie müssen nur noch abdrücken. Die freie Kamera behält das Szenario immer gut im Blickfeld, die 3D-Grafik sieht mittlerweile etwas altbacken aus.

Sportsgeist

Warum immer nur mit Formel-1-Wagen über die WM-Strecken rasen? In **Superbike World Championship** dürfen Sie auf Motorrädern um den Weltmeistertitel antreten. Im Simulationsmodus erfordern die empfindlichen Flitzer viel Fingerspitzengefühl am Joypad; um so größer ist die Befriedigung, wenn Sie schließlich als erster über die Ziellinie rasen.



Auch ohne lange Fingerübungen macht **World League Soccer 98** Spaß. Das solide Fußballspiel ist leicht zu steuern, der Spielverlauf wirkt realistisch. Die intelligenten Computerkicker sind eine willkommene Herausforderung. Nur die mittelmäßige Grafik und die etwas laue Atmosphäre verhindern höhere Weihen.

Hobbyflieger machen in **Flight Unlimited 2** den Luftraum der Region San Francisco unsicher. Echte Aufgaben gibt's keine, der Kampf mit widrigem Wetter ist das höchste der Gefühle. Immerhin sieht die Landschaft schick aus, und realistischer Funkverkehr belebt das Cockpit.

Super Ausstattung

Die Ausstattung der **Play the Games 2** ist hervorragend: Die 18 CDs sind sicher in vier großen Jewel-Cases verpackt. Ein gedrucktes Handbuch gibt Hinweise zur Installation und wichtige Informationen für alle Spiele. Zu den meisten (aber nicht allen!) Titeln befindet sich die Originalanleitung als Datei auf der CD. Eine Zusatz-Scheibe beherbergt alle wichtigen Patches. CS

Christian Schmidt



Gut, aber...

Keine Frage: Auch die zweite Play the Games ist eine gute Spielesammlung. Sofern Sie die drei Spitzentitel nicht schon haben, können Sie bedenkenlos zugreifen. Besonders angetan hat es mir die sorgfältige Ausstattung: Das gedruckte Handbuch mit Installationshinweisen ist sehr brauchbar, die wichtigsten Patches befinden sich auf einer separaten CD. Und daß die Silberscheiben statt in lappigen Papierhüllen in praktischen Jewel-Cases verpackt sind, ist keine Selbstverständlichkeit – dafür ein Extralob.

Der erhoffte Knaller ist Play the Games 2 trotzdem nicht geworden. Dafür sind zu wenige Hits dabei, und die meisten Spiele haben schon mehr als ein bis zwei Jahre auf dem Buckel. Wenn Sie sich dieses Jahr nur eine Sammlung zulegen wollen, dann sollten Sie unbedingt noch bis nächsten Monat warten. Dann werden wir Topwares Gold Games 4 unter die Lupe nehmen, die auch sehr gut zu werden verspricht.

Play the Games 2

Preis:	ca. 60 Mark	Hersteller:	Infogrames
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	ab 100 MByte

Hardware: Pentium 200, 32 MByte RAM, 8fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Sehr gut
Command&Conquer 2	Echtzeit-Strategie	Sehr gut
Warhammer: Dark Omen	Echtzeit-Strategie	Sehr gut
Superbike World Championship	Rennspiel	Gut
Future Cop LAPD	Actionspiel	Befriedigend
Herrscher der Meere	Strategiespiel	Befriedigend
Flight Unlimited 2	Flugsimulation	Befriedigend
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Befriedigend
World League Soccer 98	Sportspiel	Befriedigend
Deathtrap Dungeon	Actionspiel	Befriedigend
Sid Meier's Gettysburg	Echtzeit-Strategie	Befriedigend
Heart of Darkness	Actionspiel	Ausreichend
Gangsters	Wirtschaftssimulation	Ausreichend
V-Rally	Rennspiel	Mangelhaft
Der Teletransportierschlumpf	Strategiespiel	Mangelhaft

Zusammenfassung: Ein paar Spitzentitel älteren Datums teilen sich den Platz auf der Play the Games 2 mit jeder Menge Mittelmaß. Dank der perfekten Ausstattung und dem akzeptablen Preis können Sie mit diesem Kauf trotzdem nicht viel falsch machen.

84% Spielspass

Gute, aber leicht veraltete Spielesammlung.

Die stahlharten Drei

Trio Infernale

Die Action-Sammlung wird ihrem markigen Titel gerecht: Dieses Trio ist knallhart, erbarmungslos und nichts für zimperliche Gemüter.



Unreal: Die fiesen Skaarj sind erbitterte Gegner, dank Hightech-Waffen aber zu besiegen.

Verbrechen lohnt sich nicht! Fragen Sie den Helden im Action-Shooter Unreal: Der ist auf einem Gefängnisschiff inhaftiert, das prompt auf einen unbekannten Planeten abstürzt. Dort kommen Sie zwar frei, müssen sich dafür aber mit aggressiven Aliens auseinandersetzen. Die Skaarj genannten Gegner sind eines der Highlights des Spiels: Sie weichen geschickt Ihren Schüssen aus und schleichen sich von hinten an. Die zweite Stärke von Unreal ist die immer noch wunderschöne Grafik. Sofern Sie eine Voodoo-Karte im Rechner haben, dürfen Sie sich an phantastischen Farbeffekten und riesigen Außenlandschaften ergötzen. Theoretisch funktioniert das auch unter Direct 3D einwandfrei, aber nur mit einem entsprechenden Patch; der liegt dem Trio Infernale allerdings nicht bei. Die deutsche Unreal-Version in der Sammlung ist leicht entschärft.

Fahr zur Hölle

Verbrechen lohnt sich doch! Ohne einen skrupellosen Fahrstil stehen Sie bei den Actionrennen des deutschen Carmageddon 2 nämlich nie auf dem Treppchen. Sie rasen nicht gegen die fünf Konkurrenten, sondern gegen die Zeit. Während die Sekunden unerbittlich verrinnen, müssen Sie eine vorgegebene Anzahl von Checkpoints abklappern. Dringend benötigte Zeitboni gibt's nur für deftige Rempler mit den Gegnern – oder für das Überfahren von Aliens, die sich überall auf der Strecke tummeln.

Im Geisterhaus

Resident Evil stammt ursprünglich aus dem Konsolenlager und sieht inzwischen deutlich veraltet aus. Sie steuern diverse Polygonsoldaten durch ein altes Anwesen, das aus Standbildern zusammengesetzt ist. In dem Horrorhaus lauern jede Menge Untote, die auf blutige Art und Weise aus dem Leben scheiden. Zwischendurch sammeln Sie Gegenstände und lösen einfache Rätsel. CS



Carmageddon 2: Karambolagen mit anderen Fahrern sind an der Tagesordnung.



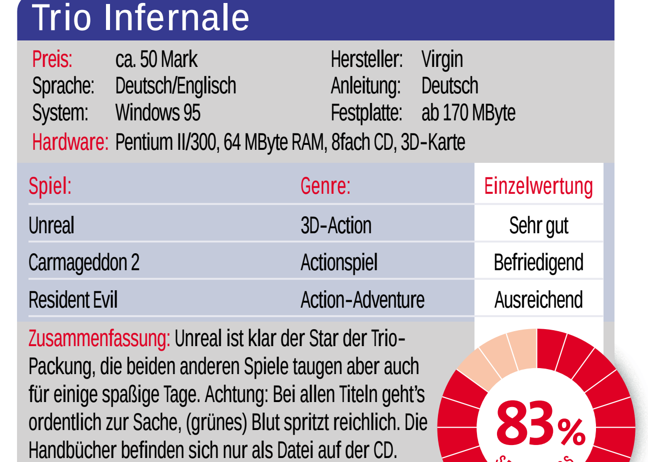
Resident Evil: Grafisch und spielerisch alt.

Christian Schmidt



Für Profis

Höllisch ist an Virgins Action-Trio vor allem der Schwierigkeitsgrad: Die Gegner in Unreal sind dank der cleveren KI eine echte Herausforderung, Carmageddon 2 strapaziert die Nerven mit ultraknappen Zeitlimits, und in Resident Evil sterben Sie einen Bildschirmtod nach dem anderen. Wer die Herausforderung liebt, liegt mit dem Trio Infernale goldrichtig. Zu moderatem Preis gibt's drei knackig-schwere Actionspiele, die für lange Zeit motivieren.



Trio Infernale

Preis:	ca. 50 Mark	Hersteller:	Virgin
Sprache:	Deutsch/Englisch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	ab 170 MByte

Hardware: Pentium II/300, 64 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Unreal	3D-Action	Sehr gut
Carmageddon 2	Actionspiel	Befriedigend
Resident Evil	Action-Adventure	Ausreichend

Zusammenfassung: Unreal ist klar der Star der Trio-Packung, die beiden anderen Spiele taugen aber auch für einige spaßige Tage. Achtung: Bei allen Titeln geht's ordentlich zur Sache, (grünes) Blut spritzt reichlich. Die Handbücher befinden sich nur als Datei auf der CD.

Actionfans werden gut bedient.

83% Spielspass

Colin McRae Rally

Realismus auf der Schotterpiste.



Aus der Verfolgerperspektive steuert sich der Wagen am besten.

Unter Rennfans ist Colin McRae Rally längst zum Kultspiel avanciert. Nun erscheint die Rallye-Simulation zum günstigen Budgetpreis, und ist damit auch für genrefremde Spieler einen Blick wert. Auf 52 Etappen in acht Szenarien dürfen Sie mit den PS-starken Autos den Matsch durchpflügen, über Asphalt rasen oder auf Schnee und Eis schlittern. Die Streckenführung ist fordernd und abwechslungsreich. Dabei steigert sich der Anspruch kontinuierlich: Einsteiger feiern mit genügsamen Wagen erste Erfolge, Profis düsen mit hakeligen PS-Monstern der Bestzeit entgegen. CS

Christian Schmidt

Spaß am Schleudern

Es sind die kleinen Details, die mich an Colin McRae Rally am meisten beeindrucken: Daß meine Karosserie sichtbar unter jedem Rempler leidet oder daß jede Etappe echt wirkt und anders aussieht. Außerdem ist das Fahrgefühl immer noch unerreicht – so schön schlittern Sie mit keinem anderen Rennspiel über Schlammpisten.

Colin McRae Rally

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Codemasters
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 5 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC), bis acht (im Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 32 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-2-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

87% Spielspaß

Bringt auch Nicht-Profis viel Fahrfreude.

Anno 1602 Königsedition

Aufbau-Klassiker mit Extras.

Das erfolgreichste deutsche Spiel, Anno 1602, entführt Sie ins Zeitalter der Entdecker: Per Schiff landen Sie auf unerforschten Inseln, um blühende Kolonien zu errichten. Solange die Rohstoffe reichen, bauen Sie auf dem neuen Territorium Wohnhäuser, Plantagen und Produktionsstätten. Die frisch hergestellten Güter investieren Sie in den Ausbau Ihrer Stadt, die Zufriedenheit Ihrer Untertanen oder den Seehandel mit Computergegnern. Zwischen Kolonien und Piraten ist Knatsch unvermeidlich; dann fechten Soldaten und Schiffe die simplen Schlachten in Echtzeit aus. Die Königsedition enthält neben dem Standardspiel das Addon, das sechs Kampagnen und diverse Einzelmissionen umfaßt. Mit dem Karteneditor erstellen Sie im Nu eigene Inselreiche. CS

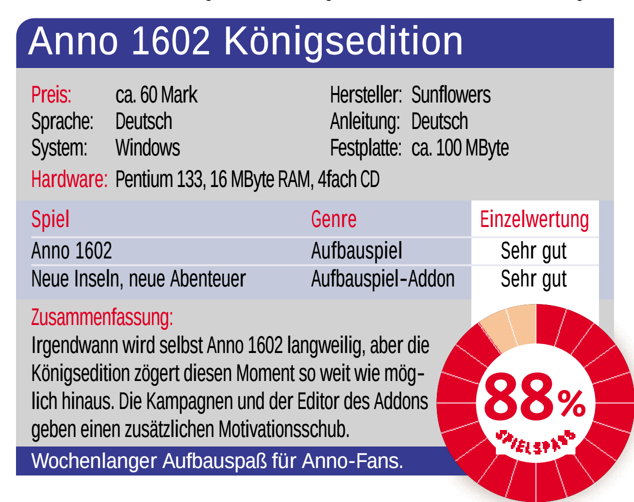
Christian Schmidt

Königlich

Wenn Sie kein Aufbau-Fan sind, wird Sie wohl auch die Königs-Edition nicht bekehren. Wenn Sie aber Spaß am Stadtmanagement und Handeln haben und Anno 1602 noch nicht besitzen, dann ist jetzt die beste Gelegenheit zum Zugreifen.



Anno 1602: Mit Planung und Handelsgeschick erbauen Sie Siedlungen.



Anno 1602 Königsedition

Preis:	ca. 60 Mark	Hersteller:	Sunflowers
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows	Festplatte:	ca. 100 MByte

Hardware: Pentium 133, 16 MByte RAM, 4fach CD

Spiel	Genre	Einzelwertung
Anno 1602	Aufbauspiel	Sehr gut
Neue Inseln, neue Abenteuer	Aufbauspiel-Addon	Sehr gut

Zusammenfassung:
Irgendwann wird selbst Anno 1602 langweilig, aber die Königsedition zögert diesen Moment so weit wie möglich hinaus. Die Kampagnen und der Editor des Addons geben einen zusätzlichen Motivationsschub.

88% Spielspaß

Wochenlanger Aufbauspaß für Anno-Fans.

Spielen und sparen

Aktuelle Budgetspiele

Die monatlichen Neuerscheinungen auf dem Budget-Markt im Überblick.

Hoppla, diesen Monat drängen eine Menge neuer Budgetspiele auf den Markt. Nicht alles davon ist auch wirklich empfehlenswert; um Ihnen die Auswahl zu erleichtern, liefert Ihnen unsere Liste die wichtigsten Anhaltspunkte zu jedem Programm. Zum Beispiel die Angabe der Heftnummer, in der der Test stand – damit Sie nachschlagen können, wie wir damals gewertet haben. CS



TOCA 2: Das schicke Rennspiel glänzt mit exzellentem Fahrverhalten.

	Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label / Compilation	Preis ca.	Info-Nummer
	Alone in the Dark 3	Action-Adventure	-	1995	-	Green Pepper	15 Mark	(0531) 21 53 40
NEU	Anno 1602	Aufbauspiel	88%	1998	5/98	Anno 1602 Königsedition (Comp.)	60 Mark	(0190) 51 05 50
	Apache Havoc	Flugsimulation	76%	1999	2/99	War Collection (Comp.)	70 Mark	(01805) 25 25 65
	Battlezone	3D-Strategie	89%	1998	4/98	Pepper Pack 3 (Comp.)	30 Mark	(0531) 21 53 40
NEU	Capitalism Plus	Wirtschaftssimulation	-	1996	-	Game Factory	20 Mark	(02131) 79 54 90
NEU	Carmageddon 2	Actionspiel	-	1998	-	Trio Infernale (Comp.)	50 Mark	(040) 89 70 33 33
NEU	Colin McRae Rally	Rennspiel	87%	1998	10/98	Codemasters	30 Mark	(0190) 87 32 68 610
NEU	Command&Conquer 2	Echtzeit-Strategie	87%	1996	-	Play the Games 2 (Comp.)	70 Mark	(0190) 51 05 50
	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	86%	1998	4/98	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
NEU	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	86%	1998	4/98	Play the Games 2 (Comp.)	70 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	Das Amt	Wirtschaftssimulation	-	1995	-	Das Original	10 Mark	(02327) 99 75 50
	Falcon 4.0	Flugsimulation	92%	1998	1/99	War Collection (Comp.)	70 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Flight Unlimited	Flugsimulation	-	1997	-	Das Original	10 Mark	(02327) 99 75 50
NEU	Flight Unlimited 2	Flugsimulation	75%	1998	2/98	Play the Games 2 (Comp.)	70 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	Future Cop LAPD	Actionspiel	73%	1999	3/99	Play the Games 2 (Comp.)	70 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	Have a N.I.C.E. Day	Action-Rennspiel	-	1997	-	Das Original	10 Mark	(02327) 99 75 50
	Heavy Gear	Mechspiel	83%	1997	1/98	Pepper Pack 3 (Comp.)	30 Mark	(0531) 21 53 40
	Heretic 2	Actionspiel	84%	1998	1/99	Activision Good Buy	30 Mark	(0190) 51 00 55
NEU	iF22	Flugsimulation	71%	1997	10/7	Game Factory	20 Mark	(02131) 79 54 90
NEU	Missing in Action	Actionspiel	77%	1998	9/98	GT Replay	20 Mark	(01805) 25 43 91
NEU	Peron	Denkspiel	-	1998	-	Das Orignal	10 Mark	(02327) 99 75 50
NEU	Pro Pinball: The Web	Flipper	-	1996	-	GT Replay	30 Mark	(01805) 25 43 91
	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	85%	1998	12/98	Tycoon Collection (Comp.)	90 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Resident Evil	Action-Adventure	65%	1997	10/97	Trio Infernale (Comp.)	50 Mark	(040) 89 70 33 33
	Rollercoaster Tycoon	Aufbauspiel	79%	1999	4/99	Tycoon Collection (Comp.)	90 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Seven Kingdoms	Echtzeit-Strategie	73%	1997	12/97	Das Original	10 Mark	(02327) 99 75 50
NEU	Seven Kingdoms	Echtzeit-Strategie	73%	1997	12/97	Game Factory	20 Mark	(02131) 79 54 90
NEU	Superbike World Championship	Rennspiel	78%	1999	4/99	Play the Games 2 (Comp.)	70 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	T.A. Kingdoms	Echtzeit-Strategie	76%	1999	8/99	GT Interactive	50 Mark	(01805) 25 43 91
NEU	TOCA 2	Rennspiel	88%	1999	5/99	Codemasters	30 Mark	(0190) 76 18 88
NEU	Tomb Raider 2	Action-Adventure	89%	1997	12/97	Play the Games 2 (Comp.)	70 Mark	(0190) 51 05 50
NEU	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	88%	1997	11/97	GT Replay	20 Mark	(01805) 25 43 91
NEU	Ultimate Lemmings	Denkspiel	-	1995	-	GT Replay	30 Mark	(01805) 25 43 91
NEU	Unreal	3D-Action	91%	1998	7/98	GT Replay	30 Mark	(01805) 25 43 91
NEU	Unreal	3D-Action	91%	1998	9/98	Trio Infernale (Comp.)	50 Mark	(040) 89 70 33 33

CD-Inhalt 12/99

Jörg Spormann



Einfach riesig

Da frage ich mich erst letzte Ausgabe, wohin der Rüstungswahn mit den Demogrößen wohl führen wird. Die Antwort gibt die Exklusiv-Demo zu **Ultima 9 Ascension**: deren 450 MByte sind neuer Rekord. Aber trotz oder gerade wegen der Größe ist diese Demo jedes Bit wert. Sie spielen einen ganzen Nachmittag lang, wenn Sie mit dem legendären Avatar zu seinem letzten Abenteuer in Britannia aufbrechen. Noch auf der Erde absolvieren Sie eine Schnelleinweisung in Sachen Heldentum, ehe Sie sich nach der Befragung durch eine Zigeunerin in Ihre zweite Heimat aufmachen. Grafisch ist das Spiel schon jetzt Spitzenklasse im Rollenspiel-Genre – auch wenn in der Demo einige Bugs den Spielspaß trüben können, denn der Programmcode ist noch in der Optimierungsphase. Als Extra bieten wir Ihnen zudem die Schritt-für-Schritt-Lösung auf der CD an. Die zweite Exklusiv-Demo, **Delta Force 2**, sorgt ebenfalls mit ihrer spannenden und anspruchsvollen Demo-Mission für lang anhaltendes Actionvergnügen.

Viel Spaß wünschen wir auch wieder bei den Videos. Die durchweg begeisterte Resonanz auf das Multiplayer-Duell zu **AoE 2** zeigt Wirkung: Bei einem groß angelegten Dreh bekriegen sich in **Quake 3 Arena**, zum erstenmal in einem Video, gleich drei GameStar-Redakteure mit Raketenwerfern und Plasmagewehren. Weder Martin Deppe noch meine Wenigkeit haben sich von Actionprofi Peter Steinlechner unterkriegen lassen. Ein ähnlich erbittertes Duell, allerdings auf dem grünen Rasen, liefern sich bei **Fifa 2000** Bayern-Fan Michael Galuschka und Dortmunds Vertreter Gunnar Lott. Und wieder liegt ein Favoriten-Sturz in der Luft...

Wenn Sie Anmerkungen zu den GameStar-CDs haben, schicken Sie mir diese bitte unter **cd@gamestar.de** – vielen Dank!

Demo-CD

Exklusiv-Demo

Delta Force 2 . . . . . \Demos\Deltaf2\Setup.exe

Demos

Action:
Battlezone 2 . . . . . \Demos\Battle2\Bziidemo.exe
GTA 2 . . . . . \Demos\Gta2\Gta2demo.exe
Rayman 2 . . . . . \Demos\Ray2\Setup.exe
Strategie:
Age of Wonders . . . . . \Demos\Aow\Aowbetad.exe
Pharao (dt.) . . . . . \Demos\Pharao\Setup.exe
Sport:
NBA Live 2000 . . . . . \Demos\Nba\Nbademog.exe
Rally Championship (neu) . . . . . \Demos\Rallyc\Rcdemo2.exe
Trickstyle . . . . . \Demos\Trick\Tsdemosmall.exe

Videos

Armored Fist 3 . . . . . \Videos\Armor.mpg
Asheron's Call . . . . . \Videos\Asheron.mpg
Earth 2150 . . . . . \Videos\Earth.mpg
Fifa 2000 Multiplayer . . . . . \Videos\Fifa.mpg
Freespace 2 . . . . . \Videos\Free.mpg
Quake 3 Arena Multiplayer . . . . . \Videos\Duell.mpg
Rayman 2 . . . . . \Videos\Rayman.mpg
Tomb Raider 4 . . . . . \Videos\Tomb.mpg
Wheel of Time . . . . . \Videos\Wheel.mpg

Programme

1&1 T-Online-Software . . . . . \Diverses\1und1\Setup.exe
1&1 Internet.Profis . . . . . \Diverses\1und1\Gamestar.exe
DirectX 7.0 (dt.) für Win 95/98 . . . . . \Diverses\Directx\Dx7ger.exe

Bonus-CD

Exklusiv-Demo

Ultima 9 Ascension . . . . . \Install.exe
Anleitung (dt.) . . . . . \Readme.rtf
Komplettlösung . . . . . \Loesung.rtf

Patches

Command&Conquer 3 V1.13 . . . . . \Patch\Cc3*.*
Darkstone V1.03 . . . . . \Patch\Darks\Dseur_103.exe
Darkstone V1.03 (US) . . . . . \Patch\Darks\Dsus_103.exe
Descent 3 V1.2.1 . . . . . \Patch\Desc3\D3eu121.exe
Drakan Patch 442 . . . . . \Patch\Drakan\Setup.exe
Driver Patch 1 . . . . . \Patch\Driver\Drivp1de.exe
Fleet Command V1.1 . . . . . \Patch\Fleetc\Fcupd11.exe
Force 21 V1.01 . . . . . \Patch\Force21\F21patch.exe
Freespace 2 V1.01 . . . . . \Patch\Frees2\Fs2101.exe
Heroes of Might & Magic 3
V1.2 (von V1.0) . . . . . \Patch\Homm3\h310to12.exe
Heroes of Might & Magic 3
V1.2 (von V1.1) . . . . . \Patch\Homm3\h311to12.exe
Homeworld V1.03 . . . . . \Patch\Homew\Hwpatch.exe
MechWarrior 3 V1.2 . . . . . \Patch\Mechw3\Setup.exe
Prince of Persia 3D V1.1 . . . . . \Patch\Prince\Pop3d101.exe
Re-Volt V1.1 . . . . . \Patch\Revolt\Rvpatch110.exe
Shadow Man Patch . . . . . \Patch\Shad\Shadowman.exe
Siedler 3 V1.52 (von V1.38) . . . . . \Patch\S3*.*
Siedler 3 V1.52 (von V1.50) . . . . . \Patch\S3\150*.*
StarCraft V1.06 . . . . . \Patch\Sc\Star_106.exe
StarCraft: Brood War V1.06b . . . . . \Patch\Sc\Bw_106b.exe
Starsiege Tribes V1.9 (von V1.0) . . \Patch\Sstrib\Tribes10to19.exe
Starsiege Tribes V1.9 (von V1.8) . . \Patch\Sstrib\Tribes18to19.exe
Star Wars:
Die dunkle Bedrohung V1.1 . . . . . \Patch\Swddb\Tpmupd11.exe
Warzone 2100 V1.08 . . . . . \Patch\Warzone\Wz2100108.exe
Warhammer 40K: Rites of War . . . . . \Patch\Wh40krow*.*
X – Beyond the Front. V1.9 (von V1.0) . . . . \Patch\X\Xp10to19.exe
X – Beyond the Front. V1.9 (von V1.8) . . . . \Patch\X\Xp18to19.exe

Programme

3Dfx Banshee Tweak-Tool V2.22 . . . \Diverses\Grafik\3dfx_th3*.*
3Dfx Tool . . . . . \Treiber\3dfx\Voodoo3\3500\3Dfxtool.exe
ASUS Tweak Utility . . . . . \Treiber\Asus\Tweak\Setup.exe
Beta-Tweaklt . . . . . \Diverses\Grafik\Tweakit\Betatweakit.exe
DataStar . . . . . \Diverses\Datastar\Dstarcd.exe
Delete Tool . . . . . \Diverses\Grafik\Delv\Delv.inf
DirectX 6.1 (dt.) . . . . . \Diverses\Directx\Dx61ger.exe
DirectX 7.0 (dt.) . . . . . \Diverses\Directx\Dx7ger.exe
Dirty Little Helper 98 Lite Update . . . . . \Diverses\Dlh98\Setup.exe
Fastcard . . . . . \Diverses\Grafik\Fastcard\Fc114ins.exe
Gamechannel Anmeldung . . . \Diverses\Gamec\Gamechannel.exe
GameStar Umfrage . . . . . \Diverses\Frage\Setup.exe
HyperSnap DX 3.50 . . . . . \Diverses\Hypers\Hysnapp.exe
Paint Shop Pro 5.0.3 . . . . . \Diverses\Paint\
PowerStrip 2.52 . . . . . \Diverses\Powers\Pstrip.exe
Rage 128 Tweaker . . . . . \Diverses\Grafik\Rage128\Setup.exe
Savegame Editor
Construction Kit (SECK) . . . . . \Diverses\Seck\Setup.exe
Setup Controls . . . . . \Diverses\Grafik\Setup\Setupvb6.exe
Setup MOC . . . . . \Diverses\Grafik\Setmoc\Setupmoc.exe
Tweak Utility für Savage . . \Diverses\Grafik\S3tweak\S3tweak.exe
Voodoo 3 Overclock-Utility . . . . . \Diverses\Grafik\V3oc2400*.*
Voodoo 3 Tweaker . . . . . \Diverses\Grafik\V3tweak\V3tweaker.exe

Updates

Age of Empires, Szenarios . . \Diverses\Updates\Aoe\Scenario*.*
Anstoss 3, Editor . . . . . \Diverses\Updates\Anst3\Setup.exe
Railroad Tycoon 2 Gold, Karten . . . . . \Diverses\Updates\Rt2g*.*

Grafikkartentreiber

3Dfx Voodoo 3 2000
Referenztreiber . . . . . \Treiber\3dfx\Voodoo3\V3w9x.exe
3Dfx Voodoo 3 3000
Referenztreiber . . . . . \Treiber\3dfx\Voodoo3\V3w9x.exe
3Dfx Voodoo 3 3500 Referenztreiber
Win 95 . . . . . \Treiber\3dfx\Voodoo3\3500\3500tv_w95.exe
3Dfx Voodoo 3 3500 Referenztreiber
Win 98 . . . . . \Treiber\3dfx\Voodoo3\3500\3500tv_w98.exe
ASUS AGP-V3400 TNT . . . . . \Treiber\Asus\V3800\V38setup.exe
ASUS AGP-V3800 TNT 2 . . . . . \Treiber\Asus\V3800\V38setup.exe
ATI Rage Pro . . . . . \Treiber\Ati\Ragepro\W82560en.exe
Creative Labs 3D Blaster
Riva TNT 2 . . . . . \Treiber\Clabs\Tnt2\Tntaw9x.exe
Creative Labs 3D Blaster
Riva TNT 2 Ultra . . . . . \Treiber\Clabs\Tnt2\Tntaw9x.exe
Creative Labs 3D Blaster
Savage 4 . . . . . \Treiber\Clabs\Sav4\3ds4w9x.exe
Creative Labs Graphics Blaster
Riva TNT . . . . . \Treiber\Clabs\Tnt2\Tntaw9x.exe
Creative Labs Graphics Blaster
Riva TNT 2 . . . . . \Treiber\Clabs\Tnt2\Tntaw9x.exe
Matrox Marvel G400 . . . . . \Treiber\Matrox\G400\W9x_530.exe
Matrox Millennium G400 . . . . . \Treiber\Matrox\G400\W9x_530.exe
Matrox Millennium G200 . . . . . \Treiber\Matrox\G400\W9x_530.exe
Matrox MGA-G200 . . . . . \Treiber\Matrox\G400\W9x_530.exe
Matrox Mystique G200 . . . . . \Treiber\Matrox\G400\W9x_530.exe

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Wenn das nicht passiert, klicken Sie bitte doppelt auf »START_95.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

Exklusiv-Demo



Auf Bonus-CD: exklusive Mega-Demo

▶ Ultima 9

Rollenspiel	Windows 95
Pentium II/233	32 MByte RAM
Festpl.: 235 MByte	3D-Karte



Das enorm schlagkräftige Flammenschwert erhält nur, wer den Geheimraum findet und öffnet.

Mit der Demo zu Ultima 9 bieten wir Ihnen nicht nur einen exklusiven Ausblick auf die mit Spannung erwartete Fortsetzung der berühmtesten Rollenspielserie aller Zeiten, sondern auch eine der umfangreichsten Demos überhaupt. Das Programm füllt zwei Drittel unserer Bonus-CD – und zwar zum Teil mit fulminanten Rendervideos. Enthalten sind der komplette Einführungsteil und – nahtlos anschließend – ein großer Dungeon in Britannia. Wenn Sie jeden Winkel erforschen und allen Miniquests nachgehen, haben Sie mindestens vier Stunden Spaß. Obwohl man bei Origin derzeit mit Hochdruck an der Fertigstellung des Spiels arbeitet, konnten wir Origin davon überzeugen, extra für die GameStar-Leser diese Demo herauszurücken – und zwar exklusiv in ganz Europa. Auf der CD befindet sich außerdem eine Schritt-für-Schritt-Lösung der (englischen) Demo. Klicken Sie zum Anzeigen einfach auf den Button »Lösung« im GameStarter.



Erste Schritte

Mit Ultima 9 beschließt Origin die dritte Trilogie um den Avatar, einen Normalsterblichen von der Erde, der immer dann gerufen wird, wenn im Fantasy-Reich Britannia Not am Mann ist. Nachdem Lord British alias Richard Garriott, der Schöpfer der Ultima-Serie höchstpersönlich, Sie zu unserer Demo begrüßt hat (der Gute kann allerdings kein Deutsch...), finden Sie sich im irdischen Heim des Avatars wieder. Die Stimme des Erzählers weckt den alpträumenden Helden und warnt ihn, daß Britannia einmal mehr durch den bösen Guardian bedroht ist – Sie sollen sich schleunigst auf den Weg dorthin machen. Im Haus können Sie sich in aller Ruhe mit der Steuerung vertraut machen.

Sie lenken den Helden entweder mit den Pfeiltasten oder mit der Maus. Halten Sie einfach den rechten Mausknopf gedrückt, um in Richtung des Cursors zu gehen. Wenn Sie seitlich ausweichen wollen, können Sie das entweder per [CTRL]-Taste und Maus oder mit den Cursortasten rechts und links tun. Zum Springen drücken Sie die Leertaste. Beachten Sie dabei, daß der Avatar genau zu dem Punkt springt, auf den Sie per Cursor deuten. Kann er das Ziel nicht erreichen, färbt sich das Fadenkreuz rot. An besonders interessanten Stellen erscheint ein sogenanntes Ankh-Symbol. Wenn Sie das anklicken, erklärt Ihnen der Sprecher weitere Spielfunktionen.

Objekte benutzen

Zunächst sollten Sie sich einkleiden. Dazu öffnen Sie die Tür des Schlafzimmers per Mausklick und gehen nach links ins Bad. Die Kleider liegen in der Truhe am Fenster. Alle interessanten Objekte im Haus strahlen hell. Klicken Sie auf einen Gegenstand, halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie das Objekt auf die Spielfigur, um es aufzunehmen. So ziehen Sie auch die Klamotten an. Bewegen Sie sich dann wieder in den Flur, wo auf dem Tisch Ihr Gürtel liegt. Er repräsentiert das Schnellinventar, aus dem Sie raschen Zugriff auf wichtige Gegenstände, beispielsweise Waffen, haben. Es erscheint am unteren Bildschirmrand. Um Objekte oder Zaubersprüche dort abzulegen, ziehen Sie sie einfach in einen freien Slot oder rufen sie mit den entsprechenden Funktionstasten von [F1] bis [F12] auf. Steigen Sie mit dem Avatar nun die Treppe hinunter, wo er im Regal seinen Rucksack findet. Er dient als Inventory; per [B]-Taste öffnen Sie ihn. Im Wohnzimmer finden Sie schließlich die letzten beiden wichtigen Objekte:

Ihren Kompaß (am Kamin) und das Journal, das als Optionsmenü fungiert. Darin können Sie unter anderem den Spielstand speichern. Sobald Sie alles beisammen haben, dürfen Sie sich nach draußen wagen.

Kampftraining

Vor Ihrem Haus finden Sie Rüstung, Schwert sowie Pfeil und Bogen. Legen Sie die Waffen am besten ins Schnellinventar. Mit einem Druck auf die [TAB]-Taste versetzen Sie den Avatar in den Kampfmodus. Mit dem Schwert können Sie per Mausklick probehalber auf die Strohpuppe eindreschen. Den Bogen verwenden Sie, indem Sie den Mausknopf gedrückt halten und ihn loslassen, sobald Sie das Ziel im Visier haben. Frisch gerüstet sollten Sie sich nun zur Zigeunerin aufmachen. Sie wartet in einem Wohnwagen im Park südlich von Ihrem Haus. Wenn Sie dort angekommen sind, wird Ihnen die Magierin einige Fragen stellen, mit deren Beantwortung Sie Ausrichtung und Klasse Ihres Charakters festlegen. Sobald Ihre Charakterklasse ermittelt ist, gibt's auch schon die erste Hürde zu meistern: Vor dem Mondtor nach Britannia wartet ein Ungeheuer, mit dem Sie sich Ihren ersten Kampf liefern. Tip: Bevor Sie durchs Mondtor steigen, sollten Sie den restlichen Park erforschen – es gibt noch einiges zu entdecken. Wenn Sie dann im Fantasy-Reich angelangt sind, finden Sie dort noch Ihr Zauberbuch (Sprüche aktivieren Sie, indem Sie einfach den Zauber auswählen und dann auf das Ziel klicken). Danach wartet der Dungeon Despise auf Sie!



Vor dem Aufbruch nach Britannia müssen Sie es mit diesem vieläugigen Gazer-Monster aufnehmen. Links oben sehen Sie Ihre Rüstungsstärke, daneben Ihren Angriffswert. Unten finden Sie Kompaß, Rucksack, Schnellinventar und Journal, darunter werden Ihre Lebenspunkte angezeigt. Später kommt rechts die Zauber-Energie hinzu.

rechte Maustaste (gedrückt halten)	in Richtung des Cursors gehen
[SHIFT] + rechte Maustaste	in Richtung des Cursors rennen
[CTRL] + rechte Maustaste	nach links
[ALT] + rechte Maustaste	nach rechts
[CTRL] + [ALT] + rechte Maustaste	rückwärts gehen
linke Maustaste	Objekt benutzen
linke Maustaste gedrückt halten und Objekt auf Avatar ziehen	Objekt aufnehmen
[ ]	in Richtung des Cursors springen

[TAB]	in Kampfmodus wechseln
[↑] [↓] [←] [→]	vorwärts, rückwärts, zur Seite gehen
[Q]	Cursor frei bewegen (um Objekte zu verschieben oder zu untersuchen)
[X]	Objekt unter Cursor untersuchen
[C]	klettern
[B]	Rucksack öffnen (Inventar)
[S]	Zauberbuch öffnen
[J]	Journal öffnen (Optionsmenü)
[R]	Ziel erfaßt halten (beim Bogenschießen)
[Z]	mit Schild verteidigen
[F1] bis [F12]	Objekte im Schnellinventar anwählen

Achtung: Brandaktuelle Alpha-Version!

Wie Richard Garriott in der Readme-Datei (Deutsche Übersetzung auf der Bonus-CD unter »Lies Mich«) zur Ultima-9-Demo erläutert, befindet sich das Projekt derzeit noch im Alpha-Stadium. Oder, um mit Lord British zu sprechen, »Alpha bedeutet, daß wir hauptsächlich Bugs jagen, an der Spielbalance feilen und einige letzte Verbesserungen einfügen.« Deshalb läuft die Demo noch nicht ganz so fehlerfrei, wie Sie das von fertigen Produkten gewohnt sind. Wir sind während unserer Testläufe einigen nervigen Bugs begegnet, die auf manchen Systemen auftreten können. All diese Probleme können Sie aber abschwächen oder umgehen:

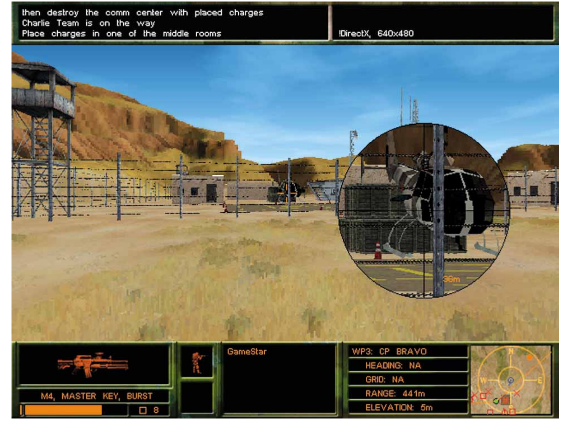
1. Speichern Sie so oft wie möglich. Wenn das Programm einmal abstürzen sollte, geht es nach dem Neustart an der Stelle weiter, an der Sie zuletzt Ihren Spielstand gesichert haben.
2. Wenn Sie sich während eines Gefechts plötzlich nicht mehr bewegen können, rufen Sie mit [J] das Optionsmenü auf. Speichern Sie ab, und laden Sie den Spielstand. Dann sollten Sie wieder vorankommen. Falls doch nicht: booten und den vorletzten Spielstand laden.
3. Die Demo funktioniert am besten mit 3Dfx-Karten. Auch Direct 3D wird unterstützt, allerdings funktionieren bislang nur TNT- und TNT-2-Karten korrekt.
4. Achten Sie darauf, beim Zaubern möglichst genau auf das Objekt zu klicken, das Sie beeinflussen wollen. Da die Programmierer noch nicht bei allen Objekten definiert haben, wie sich ein Zauberspruch auswirken soll, kann es zum Crash führen, wenn Sie beispielsweise einen Feuerzauber auf eine Wand anstatt auf eine Fackel sprechen.
5. Falls der Bildschirm nach dem Spielstart schwarz bleibt, bedeutet das vielleicht, daß Ihr letztes Savegame beschädigt ist. Rufen Sie den Windows Explorer auf, wechseln Sie in den Ultima-9-Ordner, Unterverzeichnis \SAVEGAME, und löschen Sie die Datei START.DAT. Dann beginnen Sie das Spiel wieder von vorn, können aber das vorletzte Savegame noch laden, wenn Sie mit dem Avatar ins Wohnzimmer gehen und das Journal aufnehmen. Wählen Sie dann einfach den alten Spielstand, und klicken Sie auf »L«.
6. In ganz seltenen Fällen crasht die Demo vor dem Abspielen einer der drei Zwischensequenzen. Auch hier bitte neu laden.

Origin ermuntert alle GameStar-Leser, Bugreports oder Verbesserungsvorschläge per E-Mail an → lordbritish@origin.ea.com zu schicken – bitte nur auf englisch. Es kann aber leider nicht jede Mail beantwortet werden.

Exklusiv-Demo

▶ Delta Force 2

Actionspiel	Windows 95
Pentium 200 MMX	32 MByte RAM
Festpl.: 54 MByte	



Den Hubschrauber nehmen wir per Zielfernrohr unter Beschuß.

Direkt aus den USA haben wir exklusiv die Demo des Actionspiels **Delta Force 2** von Novalogic für Sie organisiert. Wie beim Vorgänger setzen die Voxelspezialisten wieder auf ihre bewährte Grafik-Engine, doch werden jetzt beispielsweise für Gebäudetexturen auch die Fähigkeiten von 3D-Beschleunigern genutzt. In der Demo spielen Sie eine Mission, die in vier Abschnitte unterteilt ist. Für Ihr Drei-Mann-Team dürfen Sie einen von acht Soldaten auswählen. Nach der automatischen Installation wird zum bequemen Schnellstart ein Icon auf dem Desktop angelegt. Alle Einstellungen für Grafik, Sound und Steuerung nehmen Sie im Spiel selbst unter dem Menüpunkt »Optionen« vor.

Drei gegen den Rest

Zu Beginn wählen Sie das Portrait Ihres Söldners aus und erhalten umfangreiche Angaben über die Ziele und Aufgaben der Mission. Per Fallschirmsprung wird Ihr drei Mann starker Trupp im Einsatzgebiet abgesetzt. Als erstes sollen Sie sich nach Süden zur feindlichen Basis durchkämpfen. Dabei treffen Sie auf ein bewachtes Lager des Gegners und müssen Straßensperren beseitigen. Ob Sie die Feinde mit Gewehrsalven oder durch gezielte Einzelschüsse ausschalten, bleibt Ihnen überlassen. Pistole und Messer sollten Sie nur im Notfall benutzen. Ihr Gewehr ist mit einem Zielfernrohr ausgestattet, das sich auch gut zur Beobachtung eignet. Auf große Distanzen verwenden Sie am besten Ihr Fernglas, mit dem Sie dann gefahrlos die gegnerischen Stellungen auskundschaften können.

Häuserkampf

Anhand der auf der Karte eingeblendeten Wegpunkte gelangen Sie problemlos zu Ihrem Zielobjekt, der Basis. Sie wird von vier Wachtürmen und zahlreichen Soldaten geschützt. Achten Sie vor allem auf die Scharfschützen auf den Dächern und in Hauseingängen. Wenn Ihnen die Kugeln um die Ohren pfeifen, sollten Sie schleunigst in Deckung gehen. Sobald Sie am Tor ankommen, versucht der Feind, mit dem Hubschrauber zu fliehen. Doch mit ein paar Salven läßt sich auch der Heli vom Himmel holen. Sie erhalten zudem Verstärkung durch ein weiteres Team, das Sie beim Kampf um das zentrale Gebäude unterstützt. Dort müssen Sie ein Buch sicherstellen, eine Sprengladung plazieren und aus sicherem Abstand in die Luft jagen. Wenn Sie noch den Landeplatz erreichen, von dem aus Sie evakuiert werden, haben Sie die Mission erfüllt.

Sollte einer Ihrer Kameraden getötet werden, geht der Einsatz weiter, allerdings wird er deutlich schwerer. Die Mission ist gescheitert, wenn Sie ein Auftragsziel nicht erfüllen oder selbst im Kampf umkommen. Natürlich können Sie es gleich noch einmal probieren. Sie entfernen die Demo, indem Sie über »Start/Programme/Novalogic/Delta Force 2 Demo« den Eintrag »Uninstall« wählen.

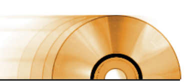


Auf der Karte werden die Gegner rot, die eigenen Kameraden blau dargestellt.

↑ ↓ ← →	Bewegungsrichtungen
Mausbewegung	umschauen
Linksklick	feuern
Rechtsklick, S	Zielfernrohr
[Leertaste]	springen
DELETE	stehen
END	knien
PG DN	liegen
B	Fernglas
C	Karte
1 bis 9	Waffen
M	nachladen
F2	Egoperspektive
F5 bis F7	Außenansichten
SCROLL LOCK	Fenster, Vollbild



Mit dem Fernglas spähen Sie aus sicherer Entfernung die Basis aus. Die Wache auf dem Turm ist schon beseitigt.



Auf CD: ausführliche Beschreibungen

Demos

▶ GTA 2

Actionspiel | Windows 95
Pentium 133 | 32 MByte RAM
Festpl.: 25 MByte



↑ ↓ ← → .... vorwärts, rückwärts, links, rechts
ENTER .... Auto kapern, aussteigen
[Leertaste] .... Handbremse, springen
Z, X .... nächste, vorherige Waffe wählen
TAB .... Sirene, Wasserwerfer

▶ Pharao

Aufbauspiel | Windows 95
Pentium 166 | 32 MByte RAM
Festpl.: 120 MByte



Linksklick ..... Gebäude auswählen, Gebäude bauen
Linksklick + ziehen .... mehrere Gebäude bauen
Rechtsklick .... Kontexthilfe
C, D, F .... Gebäudeinfo
P .... Pause

▶ Battlezone 2

Actionspiel | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 30 MByte | 3D-Karte



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
Linksklick .... feuern
Rechtsklick .... Waffe wechseln
B .... aussteigen
T .... nächstes Ziel anvisieren

▶ NBA Live 2000

Sportspiel | Windows 95
Pentium 166 | 16 MByte RAM
Festpl.: 52 MByte



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
rechte CTRL ... passen, Spieler wechseln, springen
rechte SHIFT .... werfen, Gegner schubsen

▶ Age of Wonders

Taktikspiel | Windows 95
Pentium 166 | 32 MByte RAM
Festpl.: 90 MByte



Linksklick .... anwählen, attackieren, bewegen
Rechtsklick .... Kontexthilfe
F1 .... letzter Tip

▶ Trickstyle

Sportspiel | Windows 95
Pentium 233 | 32 MByte RAM
Festpl.: 34 MByte | 3D-Karte



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
Y .... springen
X .... Turbo
A .... Drehung
S .... Flip

▶ Rayman 2

Jump-and-run | Windows 95
Pentium 133 | 32 MByte RAM
Festpl.: 79 MByte | 3D-Karte



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
A .... springen
[Leertaste] .... feuern
linke CTRL .... Kamera zentrieren
Ziffernblock 0 .... umschauen
ESC .... Menü

▶ Rally Championship

Rennspiel | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 33 MByte | 3D-Karte



Y, X .... links, rechts lenken
↑, ↓ .... beschleunigen, bremsen
[Leertaste] .... Handbremse
←, → .... hoch-, runterschalten
L .... Licht
F1 .... Perspektive ändern

Patches

Der große Patch für die deutsche Version von **MechWarrior 3** enthält neben zahlreichen Verbesserungen sogar zwei neue Multiplayer-Karten. Bei **Command&Conquer 3**, **StarCraft** und **Darkstone** erhalten Sie die aktuelle Version, die vor allem für Spiele via Internet und Netzwerk benötigt wird. Das Update von **Prince of Persia 3D** sorgt unter anderem dafür, daß jetzt zu Beginn jedes Levels abgespeichert wird. Eine genaue Beschreibung der Patches und Hinweise zur Installation finden Sie auf der Bonus-CD unter »Patches«.

Command&Conquer 3 V1.13
Darkstone V1.03
Darkstone V1.03 (US)
Descent 3 V1.2.1
Drakan Patch 442
Driver Patch 1
Fleet Command V1.1
Force 21 V1.01
Freespace 2 V1.01
Heroes of Might & Magic 3 V1.2 (von V1.0)
Heroes of Might & Magic 3 V1.2 (von V1.1)
Homeworld V1.03
MechWarrior 3 V1.2
Prince of Persia 3D V1.1
Re-Volt V1.1
Shadow Man Patch
Siedler 3 V1.52 (von V1.38)
Siedler 3 V1.52 (von V1.50)
StarCraft V1.06
StarCraft: Brood War V1.06b
Starsiege Tribes V1.9 (von V1.0)
Starsiege Tribes V1.9 (von V1.8)
Star Wars: Die dunkle Bedrohung V1.1
Warzone 2100 V1.08
Warhammer 40K: Rites of War
X – Beyond the Front. V1.9 (von V1.0)
X – Beyond the Front. V1.9 (von V1.8)

Treiber

Auf der Bonus-CD sind insgesamt 17 aktuelle Treiber für gängige Grafikkarten vertreten. Eine genaue Beschreibung, Hinweise zur Installation und Infos über die Verbesserungen finden Sie im CD-Menü unter »Treiber«.

3Dfx Voodoo 3 2000 Referenztreiber
3Dfx Voodoo 3 3000 Referenztreiber
3Dfx Voodoo 3 3500 Referenztreiber Win 95
3Dfx Voodoo 3 3500 Referenztreiber Win 98
Asus AGP-V3400 TNT
Asus AGP-V3800 TNT 2
ATI Rage Pro
Creative Labs 3D Blaster Riva TNT 2
Creative Labs 3D Blaster Riva TNT 2 Ultra
Creative Labs 3D Blaster Savage 4
Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT
Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT 2
Matrox Marvel G400
Matrox MGA-G200
Matrox Millennium G200
Matrox Millennium G400
Matrox Mystique G200

Specials

Zum Strategie-Klassiker **Age of Empires** erreichen uns immer noch schöne neue Szenarios, die wir für alle Fans auf die CD gepackt haben. **Anstoss 3** ist zwar noch nicht veröffentlicht, aber mit dem Editor können Sie vorab schon alle Mannschaften auf den aktuellen Stand bringen. Drei neue Karten für **Railroad Tycoon 2 Gold** sorgen für frischen Wind im Eisenbahnerspiel.

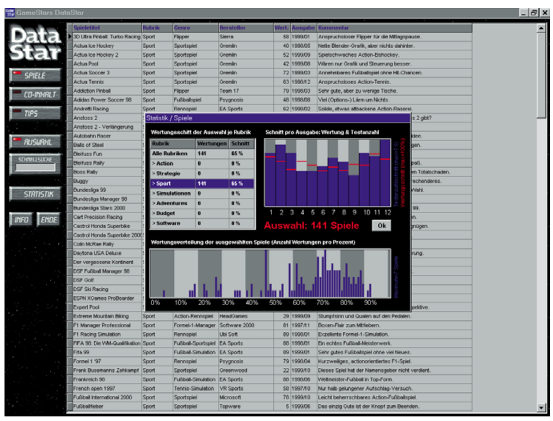
Age of Empires	Leser-Szenarios
Anstoss 3	Editor
Railroad Tycoon 2 Gold	Karten

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen. Alle Tools befinden sich auf der Bonus-CD.

▶ GameStar DataStar

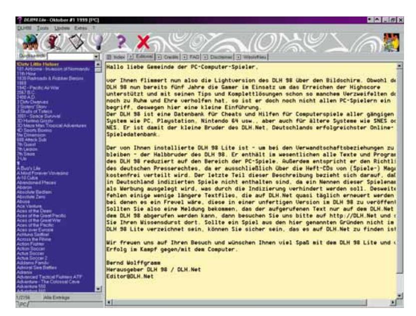
Mit der monatlichen Ergänzung ist unser DataStar wieder auf dem neuesten Stand der GameStar-Geschichte. Er präsentiert Ihnen die vollständige Übersicht aller Tests, CD-Inhalte sowie sämtlicher Tips&Tricks von der Erstausgabe 10/97 an. Mit einem Klick auf eine Rubrik werden die Daten sortiert, erneutes Klicken kehrt die Reihenfolge um. Eine Suchfunktion, Auswahlmenüs sowie detaillierte Statistikfunktionen sind ebenfalls integriert. Wahlweise werden die gesamten Daten auf Ihre Festplatte kopiert oder von der CD gelesen.



Mit dem DataStar erhalten Sie den kompletten GameStar-Überblick aller Tests, CD-Inhalte und Tips & Tricks.

▶ DLH 98 Lite Update

Das Oktober-Update für die umfangreiche Cheat- und Trainersammlung **Dirty Little Helper 98 Lite** erweitert das Hauptprogramm um zahlreiche neue Einträge, etwa **Command&Conquer 3**, **Drakan** oder **Rollercoaster Tycoon**. Es funktioniert aber auch separat. Sie finden Tips, Cheats und Komplettlösungen zu aktuellen und älteren Spielen.



Das Update des Dirty Little Helper 98 Lite ergänzt Ihre Cheatsammlung.

▶ Das neue GameStarter-Menü

Da wir stets um Verbesserungen bemüht sind, gibt es auch diesen Monat eine Neuerung beim GameStarter zu vermelden. Auf vielfachen Wunsch wird beim Abspielen der Videos im Fenster eine kleine Funktionsleiste eingeblendet. So können Sie nach Belieben den Film anhalten oder ganz abbrechen. Mit jedem Klick auf das Bild wird das Video um eine Auflösungsstufe bis zum eingestellten Maximum vergrößert. Ein weiterer Klick, und es erscheint wieder im Menü-Fenster. Außerdem ist es uns gelungen, die Ladezeiten beim Starten des CD-Menüs beträchtlich zu verkürzen.



Der neue Video-Player enthält eine Funktionsleiste und läßt sich vergrößern.

▶ DirectX 7.0 (dt.)

Mit der neuen Multimedia-Schnittstelle von Microsoft sind Sie schon heute für zukünftige Spiele gerüstet. Die komplett deutsche Version ermöglicht es beispielsweise, die 3D-Funktion Transform&Lighting (T&L) von der CPU auf die Grafikkarte zu verlagern, sofern diese dafür geeignet ist. JS

Wettbewerb: Leserprogramme

Die Mega-Demo zu Ultima 9 Ascension beansprucht so viel Platz, daß der Wettbewerb in dieser Ausgabe ausnahmsweise auf die Webseite ausgelagert wird. Unter www.gamestar.de finden Sie auf der Startseite einen Link zu den drei teilnehmenden Leserprogrammen, die Sie sich von der Webseite laden können. Die Abstimmung erfolgt wie gewohnt über die Mitmachkarten im Heft. Wenn auch Sie ein interessantes Spiel oder ein nützliches Tool programmiert haben und ein Computerspiel Ihrer Wahl gewinnen möchten, dann schicken Sie Ihr Programm an:

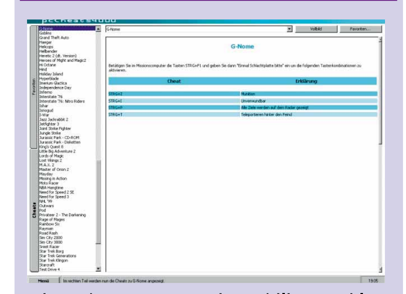
cd@gamestar.de oder:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Diesmal nehmen am Wettbewerb teil:

1. Block Game von Johannes Wallroth
2. Teamtris von Timm Freitag
3. Artris von Michael Haller

▶ Gewinner 11/99



Mit pcCheats 4000 gewinnt Philipp Merkle den Leserwettbewerb aus GameStar 11/99.

Die GameStar-Leser haben Philipp Merkles pcCheats 4000 zum Sieger des Wettbewerbs der Ausgabe 11/99 gewählt. Den zweiten Platz belegt Coolumns 2 von Ingmar Frank vor Naoki Haga mit Kyodai Mahjongg.



12/99

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

Lesen Sie auf Seite 200: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**

Tips&Tricks-Index 01/99 bis 12/99

Kompletter Tips-Index im DataStar auf der Bonus-CD

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips-Seitenzahl)

Abomination

TIP 1: Locken Sie die Feinde in Hinterhalte. Postieren Sie drei Schützen mit weitreichenden Gewehren auf Balkons oder hinter Objekten, und schicken Sie dann den vierten Mann auf die Suche nach Gegnern. Sobald die Ihren Soldaten entdecken, lassen Sie ihn zurück zu den lauernden Heckenschützen laufen. Die Gegner rennen in die Falle und werden meist schnell dezimiert.

TIP 2: Der Raketenwerfer eignet sich vorzüglich, um aus sicherer Entfernung in größere Gruppen von Mutanten zu feuern. Wenn die Gegner patrouillieren, müssen Sie unter Umständen etwas vorhalten. Auch Granaten können Sie schon von weitem in Ansammlungen von Feinden werfen, am besten mit kräftigen Soldaten.

TIP 3: Legen Sie den Raketenwerfer nach Gebrauch sofort wieder zurück ins Inventar, und geben Sie Ihrem Kämpfer eine normale Waffe in die Hand! Ihre Helden kümmern sich nämlich nicht um Hindernisse, und feuern Raketen unbesorgt auch gegen Laternenpfähle direkt vor ihrer Nase.

TIP 4: Nutzen Sie die Spezialfähigkeiten Ihrer Leute, um manche Einsätze schnell und sicher zu erledigen. Wenn Sie beispielsweise ein Objekt bergen sollen, können Sie sich als Ninja unsichtbar machen und unbemerkt durch die Feindeshorden stehlen.

Age of Empires 2

Direkt von den Entwicklern der neuen Echtzeit-Referenz erreichten uns die Cheatcodes, mit denen es Ihnen sicherlich leichter fällt, durch das dunkle Zeitalter zu kommen. Drücken Sie im Spiel [ENTER], und geben Sie anschließend einfach die folgenden Schummeleien ein.

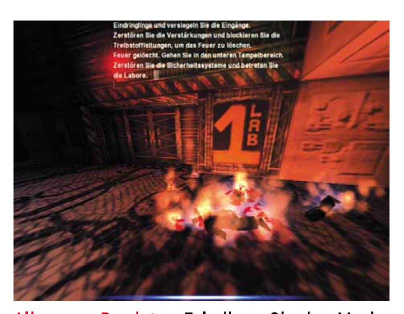


Age of Kings: Mit unseren Cheatcodes können Sie zu jedem Zeitpunkt die ganze Karte einsehen.

Cheat	Wirkung
MARCO	deckt die Karte auf
POLO	entfernt Kriegsnebel
AEGIS	schnelles Bauen
ROCK ON	1.000 Steine
LUMBERJACK	1.000 Holz
ROBIN HOOD	1.000 Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S	1.000 Nahrung
TO SMITHEREENS	Sie erhalten einen Saboteur
I LOVE THE MONKEY HEAD	Sie bekommen einen VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON	Sie bekommen einen Kobra-Wagen
BLACK DEATH	alle Gegner besiegt
I R WINNER	Sie gewinnen das Spiel
TORPEDO x	tötet Gegner Nr. x
NATURAL WONDERS	Sie können die Natur kontrollieren
RESIGN	Sie verlieren das Spiel
WIMPYWIMPYWIMPY	Selbstzerstörung

Aliens vs. Predator

Wenn Sie im ultraspannenden Shooter von Fox Interactive gerade als Alien unterwegs sind und von einem Brandsatz der Marines getroffen werden, befolgen Sie am besten den Rat von Leser Janek S. Nahm: Erledigen Sie den Gegner sofort, und schlagen Sie mit Ihren Krallen auf ihn ein. Dadurch gewinnen Sie noch Energie dazu, anstatt zu verbrennen.



Aliens vs. Predator: Erledigen Sie den Marine, der Sie angezündet hat.

Anstoss 2 Gold

TIP 1: Falls Sie wegen groben Foulspiels oder Dopings eine längere Sperre zu erwarten haben, befolgen Sie am besten den Tip von Pascal Rimbach. Am Montag nach der roten Karte oder dem positiven Doping-Test findet normalerweise die Verhandlung vor dem Verbandsgericht statt. Wenn Sie aber auf diesen Tag einen anderen Termin legen, ein Vereinsfest bietet sich dafür an, wird in Ihrer Abwesenheit höchstens eine zweiwöchige Spielsperre verhängt, egal was Sie verbrochen haben.

TIP 2: Manchmal hat man einen teuren Spieler, der nie eingesetzt wird und obendrein schwer verkäuflich ist. Dennis Schulz aus Viersen weiß da Rat: Setzen Sie eine Vertragsverhandlung an, und bieten Sie dem Mann eine absurd hohe Auflaufprämie von 100.000 Mark und ein niedriges Grundgehalt von 50.000 Mark. Da der Spieler nicht weiß, daß Sie ihn ohnehin nicht einsetzen wollen, wird er annehmen. Zusätzlich läßt er sich nun besser verkaufen.

Braveheart

TIP 1: Mel Gibsons schottische Freiheitskämpfer haben mit den gerade bekannt gewordenen Cheats gleich viel bessere Chancen. Öffnen Sie im 3D-Modus mit [DEL] die Konsole, und geben Sie die Schummeleien aus der Tabelle ein.

Cheat	Wirkung
SESQIBIDILIAN	Cheatmodus aktiviert
BANNOCKBURN	Gegner eliminieren
STEVE REEVES	eigene Einheiten werden stärker
BUCKS FIZZ	alle Einheiten zurückziehen
DRESDEN	Gebäude brennen ab
BASTILLE DAY	Mauern verschwinden
HAEMORRHAGE	Blut verschwindet
THE FIVE HUNDRED	Selbstmord
KIZZ CAM IKAMERA	andere Kameraperspektive



Braveheart: Die praktischen Cheatcodes funktionieren nur im 3D-Modus.

TIP 2: Im Unterordner \NIGEL\DATA Ihres Spielverzeichnisses finden Sie die Datei LEADERSTAT. Öffnen Sie sie mit einem Texteditor, und suchen Sie nach dem Namen des Clans, dessen Leader-Wert Sie verändern wollen. Als höchsten Wert sollten Sie »7« eingeben.



Ab Seite 201: Lösung und Taktiken zu Age of Empires 2

Bundesliga 99

Einen besonderen Torwart in EA-Sports' Fußball-Manager hat Sebastian Braun entdeckt: Er heißt Jose Chilavert und ist seinen Kaufpreis wert. Wenn Sie ihn nämlich als Stürmer aufstellen, ist er genauso gefährlich wie Ronaldo.

Clans

Zum neuen Action-Rollenspiel von GT haben wir einige Cheats für Sie herausgefunden. Drücken Sie während des Spiels [T], und geben Sie dann die Schummeleien aus der Tabelle ein.

Cheat	Wirkung
/GODMODE	unverwundbar
/NEXTLEVEL	nächster Level
/MOREGOLD	100 Gold
/ROOM x	zu Raum x beamen
/INSANITY	Gegner zerstören sich gegenseitig
/TINYMONSTERS	kleine Monster
/TINYPLAYERS	kleine Spieler
/REPEAT	letzten Cheat wiederholen

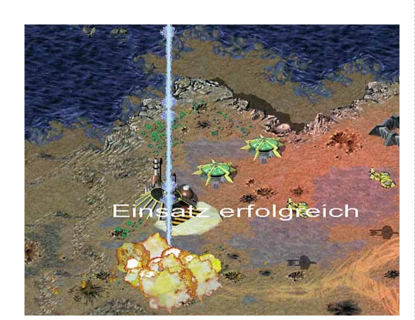


Clans: Auch die verkleinerten Monster wollen erst einmal bekämpft werden.

Command&Conquer 3

Weitere C&C3-Taktiken ab Seite 219

TIP 1: Wenn Sie in Plänkel-Partien gegen den Computer von dessen Ionenwerfer-Attacken genervt sind, stellen Sie am besten einen APC oder BMT mit einem Ingenieur etwas abseits Ihrer Basis auf. Der nächste Strahlenangriff wird diesem billigen Ziel gelten.



Command&Conquer 3: Den Ionenstrahl des Computergegners können Sie austricksen.

TIP 2: Um auf selbstgemachten Karten die Tiberiumressourcen zu erhöhen, drücken Sie einfach mehrmals den Vorschau-Button. Je häufiger Sie darauf klicken, desto mehr Tiberium findet sich auf der Karte. Damit dieser Trick funktioniert, müssen die Tiberiummenge auf 100 und die Felder auf null stehen.

Darkstone

Einen erstaunlichen Bug im Rollenspiel von Delphine hat Leser Sascha Thull aus Konz-Oberemmel entdeckt: Übertragen Sie direkt nach dem Start einer neuen Partie alles Gold auf einen Charakter. Jetzt starten Sie ein neues Spiel und geben wieder demselben Mitglied Ihrer Crew alle 1.500 Goldstücke. Dies können Sie so oft wiederholen, bis Sie glauben, ein ausreichendes Startkapital zu besitzen.

Drakan

TIP 1: Unser Leser Wolfgang Hilker hat bei Drakan die Erfahrung gemacht, daß sich die kleinen feuerspeienden Lurche selbst erledigen, sobald sich die tapfere Heldin duckt, um dem heißen Atem zu entkommen.

TIP 2: Wenn Sie im Besitz zweier Zaubertränke einer Sorte sind, können Sie diese beliebig oft vervielfältigen. Gehen Sie dazu ins Inventar, und nehmen Sie einen der Tränke, ohne ihn abzulegen. Jetzt drehen Sie sich einmal um die eigene Achse und gehen daraufhin wieder ins Inventar. Simsalabim, schon befindet sich ein weiterer Trank in Ihrem Besitz. Diese Aktion können Sie beliebig oft wiederholen.

Driver

TIP 1: Falls Sie zu jenen Ungeduldigen gehören, denen die Aufnahmeprüfung zu schwierig ist, sollten Sie die Datei MLADDER.DML aus dem Unterverzeichnis \DATA in einen Texteditor laden. Entfernen Sie die beiden Zeilen »INTERVIEW« und »QUITONFAIL«, und speichern Sie ab. Wenn Sie nun ein neues Spiel starten, können Sie direkt mit der Kampagne beginnen.



Driver: Per Texteditor-Trick bekommen Sie diesen Wagen schon in der Demo.

TIP 2: Sie können per Texteditor auch alle Missionen bearbeiten. Die dazu erforderlichen Dateien finden Sie unter \SCRIPTS\MISSIONS. Die wichtigsten Änderungen: In der Zeile »SET-MAXIMUMCOPS X« können Sie die Anzahl der verfolgenden Polizeiautos begrenzen; mit »COPS_ON/COPS_OFF« die Gesetzeshüter ganz abschalten. Die Zeile »PLAYERCARTYPE xx« bestimmt das eigene Auto (0-12), in »MAXPLAYERDAMAGE x« können Sie die Widerstandkraft Ihres Wagens hochsetzen und bei »COUNTDOWN xxxx« das Zeitlimit für die Mission in Sekunden festlegen. »x« steht jeweils für eine von Ihnen einzusetzende Zahl. Bei der Demo, die Sie in Ausgabe 11/99 finden konnten, funktionieren diese Tricks übrigens ganz genauso.

TIP 3: Polizisten lassen sich mit dem Tip von Julian Behnen ganz leicht abhängen. Fahren Sie einfach durch ein Parkhaus. Die Gesetzeshüter werden dort parken und bei einem Doughnut einfach ihre Pflicht vergessen.

Dungeon Keeper 2

TIP 1: Ein kleines Easteregg in Bullfrogs originellem Echtzeit-Gewusel hat Leser Roger Knoepfel entdeckt. Lassen Sie Ihre Kreaturen ruhig einmal im Kasino spielen. Sobald nämlich einer der Ihren den Jackpot gewinnt, spielen die Temptations Ihren Hit »Burn Baby, Burn«, und alle gegnerischen Monster fangen an zu tanzen.

TIP 2: Nachteulen bekommen es billiger. Falls Sie um Mitternacht noch an Ihren Kerkern basteln, erklärt Ihnen eine Stimme, daß zu später Stunde alle Zaubersprüche nur noch die Hälfte kosten. Alle Leser, die um diese Zeit schon im Bett liegen, können vor Spielstart ja ihre Systemzeit umstellen.

GTA London 1969

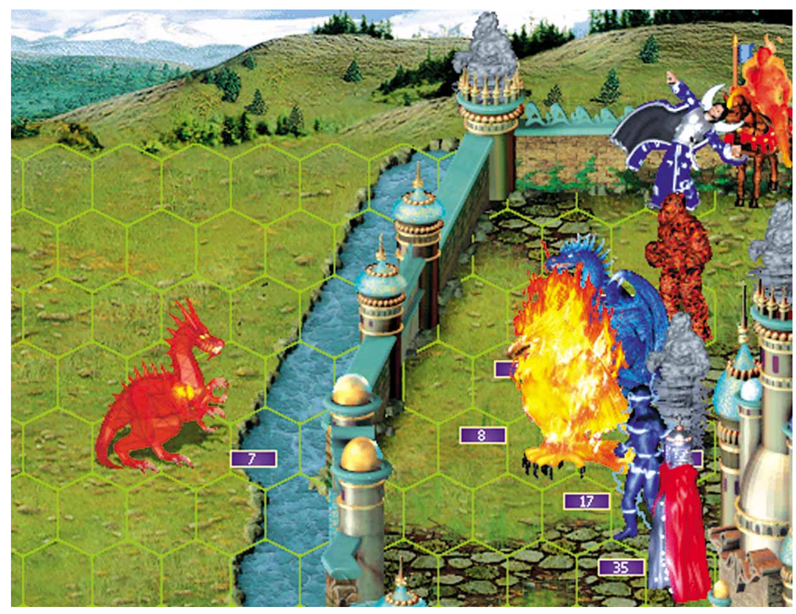
Während der Extramissionen des Action-Klassikers von Take 2 finden Sie in der englischen Metropole ein Auto mit dem Namen »S-Car«. Da es zuerst ziemlich langsam fährt, sollten Sie so lange auf [TAB] drücken, bis der Wagen eine Nummer auf dem Dach hat. Von da an kann Ihnen bestimmt kein Polizist mehr folgen.

Gulf War

TIP 1: Die allererste Regel zum Überleben am Golf lautet: Umfahren Sie Gegner, die für die Mission irrelevant sind. Meist findet sich ein wenig bewachter Pfad auf dem Weg zum Einsatzziel.
TIP 2: Wenn Sie Konvois eskortieren sollen, zerstören Sie alle Häuser in der Umgebung. Dahinter verstecken sich nämlich gerne Gegner. Unterschätzen Sie die Wirkung der Artillerie nicht. Aus der Entfernung verwüstet sie auch größere Bereiche.
TIP 3: Falls der Zustand Ihres Panzers in kritische Regionen sinkt, machen Sie kehrt und suchen sich einen gegnerischen Hangar. Zerstören Sie das Gebäude, und sammeln Sie die verbleibenden Reparaturkits ein.

Heroes of M&M 3: Armageddon's Blade

Für Armageddon's Blade, das Addon des süchtig machenden Strategiespiels, haben wir eine Reihe von praktischen Tips für Sie zusammengestellt.
TIP 1: Einige der neuen Conflux-Elementare sind gegen bestimmte Zaubersprüche besonders empfindlich; teilweise richten die magischen Angriffe sogar den doppelten Schaden an. Etwa die »Ice Rays« und »Frost Rings« bei den Feuer- oder Energie-Elementaren, oder der Meteorsturm gegen die Erd- und Magma-Wesen.
TIP 2: Helden mit Artillerie-Skill dürfen neuerdings die Wachtürme kommandieren, wenn sie belagert werden. Deren Feuerkraft vereinfacht die Taktik, mit Fern- und schnellen Nahkämpfern das feindliche Katapult zu zerstören. Wenn die 1.000 Hitpoints der Wurfmaschine abgearbeitet sind und der Gegner noch keine Bresche geschossen hat, kommt er nicht mehr in Ihre Festung, und Sie können seine Truppen mit den Türmen ausschalten.



Heroes of Might & Magic 3 Addon: Traktieren Sie Elementare mit dem richtigen Zauberspruch.

TIP 3: Sobald ein Held das »Goldener Bogen«-Artefakt hat, lohnen sich die teuren neuen Scharfschützen nicht mehr: Deren Vorteil, ohne Malus durch Hindernisse und auf maximale Distanz zu feuern, gilt mit dem Zauberbogen sowieso für alle Schützen.
TIP 4: Gefällt Ihnen eine Karte der Kampagne so gut, daß Sie daraus eine Multiplayer-Map machen wollen, so wechseln Sie einfach während des Spiels per [ALT] und [TAB] auf den Windows-Desktop und öffnen den Heroes-Editor. Sie finden die gewünschte Karte jetzt im \MAPS-Verzeichnis Ihres Spielordners unter dem Namen CAMPAIGN.TMP. Speichern Sie sie in ein separates Verzeichnis, da sich Veränderungen während des Spiels nicht auswirken. Haben Sie Ihre Kampagne beendet, können Sie Ihre Lieblingskarte in Ruhe laden und alle nötigen Veränderungen für eine zünftige Multiplayer-Partie erledigen.
TIP 5: Wenn Sie in Multiplayer-Partien mit voll ausgebauten Burgen beginnen wollen, müssen Sie zuerst ein beliebiges Solospiel starten. Dort drücken Sie – ohne eine Burg angeklickt zu haben – [TAB] und geben »NWCONLYAMODEL« ein. Drücken Sie [N] für ein neues Spiel, und starten Sie wie gewohnt eine Multiplayer-Partie. Alle Burgen der menschlichen Mitspieler sowie die, die sie erobern, sind nun komplett ausgebaut. Die armen Computergegner müssen jedoch mit normalen Schlössern auskommen.
TIP 6: Die folgenden Cheatcodes geben Sie einfach in der Konsole ein, die Sie im Spiel per [TAB] öffnen.

Cheat	Wirkung
NWCQUIGON	nächster Level
NWCMIDICHLORIANS	999 Mana und alle Sprüche
NWCCORUSCANT	alle Gebäude
NWCR2D2	alle Kampfmaschinen
NWCWATTO	Geld und volle Ressourcen
NWCPODRACER	größere Reichweite
NWCPROPHECY	zeigt Obeliskenkarte
NWCREVEALOURSELVES	zeigt Geländekarte
NWCPADME	Erzengel
NWCDARTHMAUL	Schwarzer Ritter

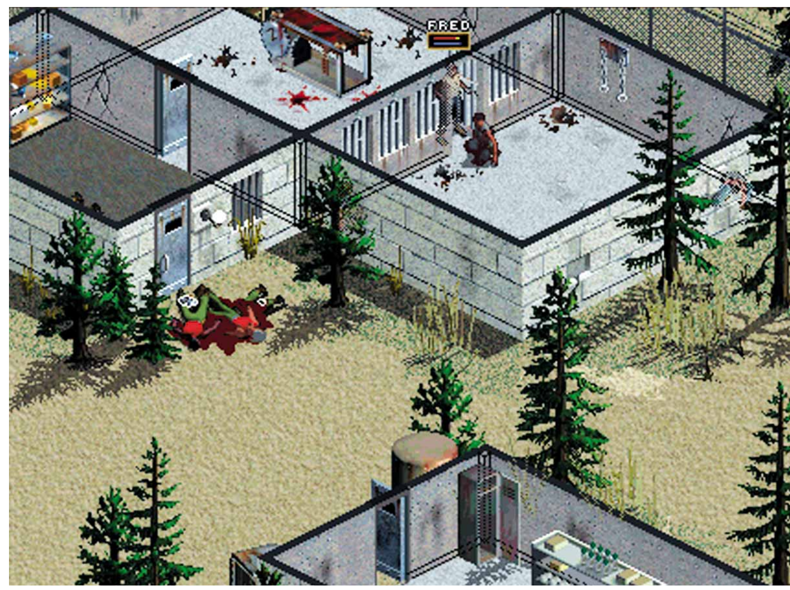
Hidden and Dangerous

Die zweite Mission in der zweiten Kampagne des spannenden Action-Strategie-Mix' wird mit dem Tip von Gunnar Hoffman wesentlich einfacher. Verkleiden Sie Ihre Männer mit den Zivilklamotten, die im Hinterhof auf der Leine hängen. Nun steigen Sie noch in den alten Opel Admiral und gondeln so unerkannt bis zum Bootssteg, wo Sie die einzige Wache einfach überfahren. Wenn Sie jetzt die Scharfschützen nach hinten ins Boot setzen, sind die aus den Hütten stürmenden Soldaten auch kein Problem mehr.

Jagged Alliance 2

TIP 1: In Topwares Strategie-Thriller können Sie auch mehrere gleiche Söldner in Ihre Dienste nehmen. Kontaktieren Sie dazu den Kämpfer Ihrer Wahl, und klicken Sie auf »Geld überweisen«. Anstatt jetzt mit »OK« zu bestätigen, klicken Sie aber noch mal auf »Kontaktieren« und »Geld überweisen«. Diesen Vorgang können Sie beliebig oft wiederholen, solange Ihr Geld reicht. Nachdem Sie schließlich doch noch bestätigen, wechseln Sie in den Taktikbildschirm und schauen zu, wie Ihre geklonte Armee aufläuft. Diesen Tip sandte uns unser Leser Bruno Mühlebach aus der Schweiz.

TIP 2: Auch ohne Meduna einzunehmen, können Sie das Spiel gewinnen. Lassen Sie dazu einen schwer bewaffneten, gesunden Söldner mit guten Führungsqualitäten in einen feindlichen Sektor marschieren. Dort ergibt er sich und wird gefangengenommen. Nachdem die entsprechende Zwischensequenz aus dem Gefängnis vorüber ist, kann er einfach aus der Zelle spazieren und sogar seine Ausrüstung in den umliegenden Gebäuden wieder aufsammeln. Er verläßt jetzt den Sektor Richtung Osten, wartet einen Tag und kehrt dann wieder zurück. Geben Sie Joe 20.000 Mark, damit er sich verzieht, und erledigen Sie anschließend Deidranna.

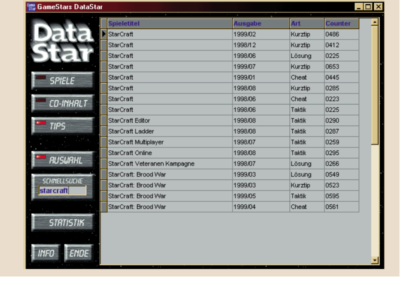


Jagged Alliance 2: In Deidrannas Gefängnis gibt unser Mann Joe 20.000 Dollar.

TIP 3: Einen Bug hat auch unser Leser Wolf Goetze entdeckt. Wenn eine Ihrer Städte angegriffen wird, in der Milizen und mindestens ein Söldner stationiert sind, können Sie diese recht schnell heilen. Wechseln Sie einfach während des Gefechts in den Kartenbildschirm und wieder zurück.

GameStar DataStar

Im DataStar befindet sich der komplette Index aller bisher im GameStar erschienenen Tips und Lösungen. Die praktische Datenbank finden Sie auf jeder GameStar-Bonus-CD im Menüpunkt »Special«. Das Programm läßt sich bequem von CD starten. Weitere Informationen zum DataStar können Sie im CD-Inhalt nachlesen.



Lands of Lore 3

Im weißen Turm sollten Sie die Königin Jacinda gleich in der Eingangshalle erledigen. Mit ihrem Schlüssel können Sie dann im Thronsaal die hintere Kammer öffnen. Schlagen Sie dort mit dem Schwert an den Spiegel, und nehmen Sie die Scherbe vom Boden an sich, um zurück in die Höhle katapultiert zu werden. Dies können Sie beliebig oft wiederholen, wobei Sie sich den Weg durch die Portale sparen. Jeder Schlag erhöht zudem Ihre Erfahrung. Dieser wertvolle Tip stammt von Holger Zipper aus Gera.

Midtown Madness

Alexander Becker aus dem schönen Pohlheim ist aufgefallen, daß Sie, wenn Sie in der Außenansicht (V drücken) über eine Brücke ins Wasser springen, eine wunderbare Hubschrauberperspektive geboten bekommen.


Midtown Madness: Nach dem gewagten Sprung über die Brücke sehen Sie alles aus einer schicken Vogelperspektive.

Might and Magic 7

TIP 1: Wenn Sie in der Wolkenstadt Celeste den Auftrag bekommen, die »Walls of Mist« zu durchqueren, sollten Sie, bevor Sie diesen Job übernehmen, den Unsichtbarkeits-Spruch beherrschen. Wenn Sie jetzt durch das mittlere Portal gehen, können Sie alle Schätze aufsammeln und mit Hilfe der

Fässer Ihre Attribute verbessern. Verlassen Sie danach die nebligen Mauern, um sofort wieder hineinzugehen. Wie von Zauberhand sind alle wertvollen Gegenstände und Power-Ups wieder da und können erneut aufgesammelt werden. Nach der Erfahrung unserer Leserin Claudia Mahler aus Düsseldorf können Sie diesen Vorgang wiederholen, so oft Sie wollen.

TIP 2: Wenn Sie ein starkes Monster erschlagen haben, sollten Sie es »paralysieren« und dann wieder ins Leben zurückrufen. Wenn Sie es jetzt noch mal besiegen, erhalten Sie auch nochmals die Erfahrungspunkte. So lange Sie die Kreatur nicht ausplündern, können Sie dieses Spielchen beliebig oft wiederholen.

TIP 3: Beim letzten Auftrag finden Sie neben dem Schiffswrack im Osten eine Truhe. Diese enthält einen Tempel in der Flasche. Sobald Sie ihn benutzen, gelangen Sie in den Programmierer-Dungeon. Gefunden hat ihn Sebastian Merkel aus Bochum.

Outcast

Einige sehr nützliche Tips für das Mega-Adventure sandte uns unser Leser Eimantas Ruseckas.

TIP 1: Der gefährliche Gorgor läßt sich sehr einfach besiegen, indem Sie bis zu den Knien im Wasser stehen und ihn von dort mit der Hawk beharken. Die HK-P12, das Betäubungsgewehr und die Leuchtkugelpistole können ihm dagegen gar nichts anhaben. Anschließend sollten Sie allen Gorgor-Zort auf der Insel aufsammeln und für 100 Zorkins pro Stück im Hafen von Cyana bei Zele verkaufen. Das funktioniert nämlich nur einmal.

TIP 2: Bringen Sie das ausgebrannte Helidium aus dem Leuchtturm zu Azirad in Okriana, damit er Ihre Hawk verbessert. In dieser Stadt lohnt sich auch ein Gang über die Dächer der Häuser, wo Sie Unmengen an Geld und Ausrüstung finden.

TIP 3: Der Endgegner Kroax ist nicht gerade feuerfest. Ein einziger Treffer mit dem mächtigen Flammenwerfer macht ihm den Garaus.

TIP 4: Peter Eiermann ist in Talanzaar für zwei Minuten stehengeblieben und hat einen Musikwechsel bemerkt. Es wird dann nämlich die Star-Wars-Melodie gespielt. Probieren Sie es aus.

Railroad Tycoon 2

Um leicht an etwas mehr Geld zu kommen, verkaufen Sie alle Ihre Aktien. Bevor Sie jetzt aber neu investieren, legen Sie alle Strecken lahm. Dadurch fallen die Wertpapiere nämlich völlig in den Keller, und Sie können sie zu einem Spottpreis wieder aufkaufen.

Recoil

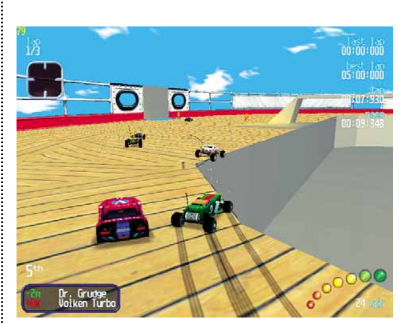
Unser Leser Arne von Öhsen fand am Ende der ersten Mission des Action-Spiels einen Surfer-Schuppen. Wenn Sie den zerstören, fährt ein alter VW-Bully mit einer riesigen Rakete auf dem Dach über den Strand.



Recoil: Den Bully finden Sie am Strand.

Re-Volt

TIP 1: Falls es Ihnen zu schwierig ist, so lange zu rasen, bis Sie endlich alle Autos fahren dürfen, hat Herr Brozio aus Arnsberg den richtigen Tip für Sie. Im Unterordner \CARS Ihres Spielverzeichnisses finden Sie zu allen Wagen ein eigenes Verzeichnis. Darin gibt es jeweils eine Datei mit dem Namen PARAMETER.TXT. Laden Sie die in einen Texteditor, und ändern Sie den Wert hinter der Einstellung »OBTAIN« von »-1« auf »0«. Speichern Sie ab, und starten Sie ein neues Spiel, bei dem Sie jetzt aus allen Fahrzeugen Ihr persönliches Lieblingsspielzeug auswählen können.



Re-Volt: Diese Strecke können Sie per Cheat schon gleich zu Anfang befahren.

TIP 2: Die Cheatcodes zu Acclaims schöner Action-Raserei müssen Sie als Spielernamen eingeben.

Cheat	Wirkung
TRACKER	alle Strecken
CARNIVAL	alle Autos
DRINKME	kleinere Autos
URCO	UFO anwählbar
TVTIME	zusätzliche Kameras auf F5 und F6

Rogue Spear

Auch für den Nachfolger von Tom Clancy's taktischem Actionspiel Rainbow Six gibt es wieder praktische Cheatcodes. Öffnen Sie mit ENTER das Kommunikationsfenster, und geben Sie dort die folgenden Codes ein.



Rogue-Spear-Komplettlösung ab Seite 223



Rogue Spear: Per Cheat verformte Feinde sehen viel netter aus.

Cheat	Wirkung
teamgod	Team ist unverwundbar
avatargod	gewählter Söldner ist unverwundbar
theshadowknows	Söldner ist unsichtbar
teamshadow	Team ist unsichtbar
explore	Level kann erforscht werden
stumpy	kurze Arme und Beine
5fingerdiscount	Inventar wird aufgefüllt
bignoggin	große Köpfe
meganoggin	sehr große Köpfe
1-900	starkes Atmen
clodhopper	große Hände und Füße
turnpunchkick	alle Leute in 2D

Rollercoaster Tycoon

Die Vergnügungspark-Simulation von Microprose gehört weiterhin zu den Spielen, zu denen wir die meisten Tips-Einsendungen bekommen.

TIP 1: Einen ganz hinterhältigen Trick, um seine gutgläubigen Gäste abzuzocken, hat sich Daniel Merk aus München ausgedacht. Bauen Sie eine billige, aber beliebte Attraktion, stellen Sie deren Preis auf »frei«, und lassen Sie sie alle 60 Sekunden abfahren. Wenn Sie jetzt den Ein- und Ausgang Ihres Parks mit dem Eingang der Bahn verbinden, deren Ausgang aber nur mit dem Wegenetz Ihres Parks, kommen die herbeiströmenden Besucher nicht mehr heraus und treiben so Ihre Statistiken in den grünen Bereich.

TIP 2: Sobald sich einer der Gäste positiv über einen günstigen Eintrittspreis äußert, sollten Sie schnell auf das leere Feld links neben dem Text klicken. Für diese Aktion erhalten Sie eine kleine Auszeichnung.

TIP 3: In Missionen, bei denen Sie bestimmte Firmen- oder Parkverkehrswerte erreichen müssen, sollten Sie laut unserem Leser Marcel Kloska aus Uelzen alle Attraktionen schließen, dann den Park dicht machen und schließlich eine Hilfskraft einstellen. Jetzt warten Sie, bis nur noch ein Besucher im Park ist und ertränken schnell, bevor dieser den Park verläßt, die Hilfskraft im See (einfach mit der Maus aufnehmen und über dem Gewässer fallen lassen). Schon sehen Sie unten rechts, daß Sie »-1« Besucher und einen Verkehrswert von 200.000 Mark haben. Missionsziel erreicht.

Rollercoaster Tycoon Addon

TIP 1: Am Anfang eines Spiels sollten Sie den Eintrittspreis des Parks so hoch wie möglich setzen. Werte zwischen 30 und 40 Mark haben sich bewährt. Geht die Besucherzahl zurück, senken Sie den Preis um rund 5 Mark.

TIP 2: Schalten Sie so früh wie möglich jede Art von Werbung; damit werden nochmals viele Besucher angelockt.

TIP 3: Wenn Sie nur wenig Raum zur Verfügung haben, reißen Sie im Jahresrhythmus alte Attraktionen ab und ersetzen sie durch neuere, spannendere.

Sega Rally 2

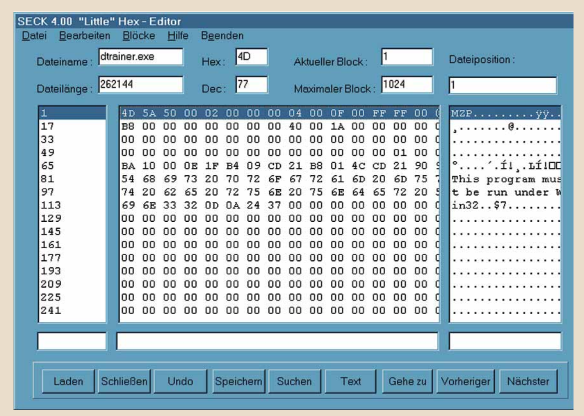
Für das neueste Querfeldeinspektakel der Konsolenschmiede Sega gibt es auch schon nützliche Schummeleien. Wenn Sie während der Autoauswahl [L] gedrückt halten, bekommen Sie eine alternative Version verschiedener Wagen. Im Hauptmenü müssen Sie die folgenden Tastenkombinationen verwenden, um geheime Funktionen freizuschalten. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, ertönt ein Klingelton zur Bestätigung.

Cheat	Wirkung
[↑], [↓], [↑], [B], [A], [←], [B], [B], [↓]	alle Autos
[↑], [←], [↓], [→], [B], [A], [B], [→], [↓]	alle Strecken
[↑], [A], [↓], [←], [→], [B], [B], [↑]	Darstellung mit 30 fps
[↑], [A], [↓], [↓], [←], [→], [B], [B], [↓]	Darstellung mit 60 fps

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen Sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit (SECK), dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

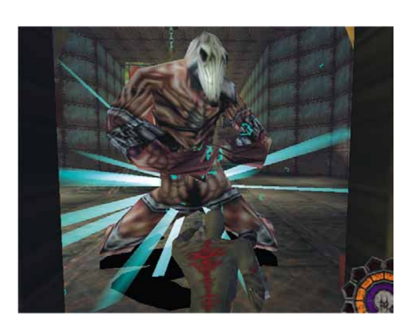
1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klicken Sie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.

Shadow Man

Unser Leser Henning Hofmann hat herausgefunden, wie Sie die Waffen von Mike und seinen Gegenspielern in Acclaims Unterwelt-Shooter editieren können: Im Unterverzeichnis \DATA\



Shadow Man: Auch große Gegner sind mit den erstarkten Waffen kein Problem.

SCRIPTS\WEAPONS Ihres Spieleverzeichnisses sind alle Schießprügel als »DAT«-Dateien aufgelistet. Entfernen Sie zuerst per Rechtsklick unter »Eigenschaften« den Schreibschutz, dann öffnen Sie die Datei mit einem Texteditor. Hinter dem Punkt »$DAMAGE« können Sie den Schaden einstellen und hinter »AMMO« den Munitionsverbrauch.

Siedler 3

Das Anlegen von Lagerstätten in Blue Bytes Aufbauklassiker können Sie sich mit dem Tip von Fabian Schmidt sparen. Errichten Sie statt dessen einfach eine Anlegestelle, und stellen Sie ein, daß eine unbegrenzte Anzahl von Waren transportiert werden soll. Ihre Handelsgüter bleiben nun dort so lange liegen, bis sie gebraucht werden.

Skout

Für den deutschen 3D-Shooter haben wir die Cheatcodes direkt vom Entwickler Soft Enterprises bekommen. Im Installationsverzeichnis befindet sich die Datei OPTIONS.TXT. Öffnen Sie sie mit einem beliebigen Texteditor, und fügen Sie die Zeile »CHEAT_KEYS 1« ein. Nun können Sie alle Level frei anwählen. Mit [A] bekommen Sie alle Waffen, und mit [F] können Sie fliegen. Den Flugmodus steuern Sie mit [PG UP] und [PG DN] sowie den Pfeiltasten.

Star Wars Episode 1: Dunkle Bedrohung

Ein kleiner Tip für den finalen Endkampf stammt von Gernot Kiegler aus Österreich. Stellen Sie sich in einer Linie zum Abgrund hinter Darth Maul, und benutzen Sie den »Force Push«, um den Bösewicht in die Tiefe zu stoßen. Laden Sie den Machtstoß aber nicht auf, da sich Maul sonst schleunigst in Sicherheit bringt. Mit derselben Taktik läßt sich auch Jabbas Champion gegen die Holzspeere an der Wand der Arena drücken.

Street Wars

Mit diesen Cheats wird Ihnen der Sieg über Ihre Gegner in der spannenden Gangster-Simulation sicherlich leichter fallen. Geben Sie die Schummel-Codes aus der untenstehenden Tabelle während der Spielfigurenauswahl ein, und bestätigen Sie sie mit [ENTER]. Bei korrekter Eingabe ertönt ein deutliches Klicken. Während des Spiels werden die Cheats dann mit [C] aktiviert.

Cheat	Wirkung
MAPS029	freie Missionsauswahl gleich zu Beginn
WORKER928	Sie können jederzeit Arbeiter kaufen
WEAPON563	beliebige Waffe für Gangster ohne Erfahrung
LOANS458	unbegrenzter Kredit
ESTATES216	unbegrenzter Grundbesitz
HOUSES462	freie Auswahl der Häuser
BUILD830	Haus erscheint sofort nach dem Kauf
GADGETS215	Produktion sämtlicher Zubehörteile
UPGRADE934	Upgrade aller Gebäude ohne Erfahrung und Zubehör

System Shock 2

Im stimmungsvollen 3D-Rollenspiel System Shock 2 hat Electronic Arts leider für die deutsche Version das Blut der Crewmitglieder grün gefärbt. Da das ziemlich unrealistisch aussieht, verrät Ihnen Patrick Poelchau, wie sich das beheben läßt. Um das grüne Blut durch »echtes« zu ersetzen, müssen Sie nur die beiden Dateien »BITMAP.CRF« und »OBJ.CRF« aus der englischen Demo (finden Sie auf der Demo-CD unserer Ausgabe 10/99) in Ihr Spielverzeichnis kopieren. Sie haben jetzt zwar auch die englischen Texturen, dafür aber wieder rotes Blut.

Unreal Addon

Nali-Beschützer Stefan Wolf aus der Schweiz hat für den Multiplayer-Modus des Addons zu Epics Bombast-Shooter eine Funktion entdeckt, die Ihre Gegner überraschen wird. Wenn Sie im Besitz der »Cloaking-Device« (Unsichtbarkeit) sind und sie aktiviert haben, schalten Sie sie aus und sofort wieder an. Die ohnehin starke Sprungkraft in getarntem Zustand wird durch diese Aktion verfünffacht. Dadurch kommen Sie mühelos auf aussichtsreiche Scharfschützenstände. GUN

Komplettlösung

Kampagne 1: Johanna von Orleans

Mission 1

SOLDATEN überzeugen

TIP 1: Laufen Sie mit Ihrer Heldin Johanna zu den Fußsoldaten, damit die sich Ihrer Startarmee anschließen. Sobald Sie das Lager verlassen, bekommen Sie Bogenschützen als Verstärkung.

Schlacht nur BEOBACHTEN

TIP 2: Gehen Sie nach Süden, bis Sie auf die Schlacht zwischen Franzosen und Engländern treffen. Greifen Sie nicht in den Kampf ein, da sich der Feind nach dem Gefecht automatisch zurückzieht.



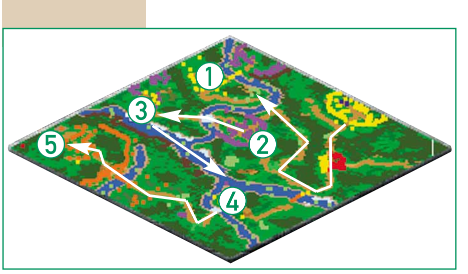
Tip 2: Greifen Sie auf keinen Fall in diese Schlacht ein, da sich die Engländer nach ihrem Sieg selbst wieder zurückziehen werden.

RAMMBOCK holen

TIP 3: Um die Festung bei (2) zu knacken, benötigen Sie einen Rammbock. Geleiten Sie Johanna nach (1), wo Sie diesen und weitere Verstärkungen finden.

Tor DURCHBRECHEN

TIP 4: Mit dem eben erbeuteten Rammbock vernichten Sie das südliche Tor der Feindfestung bei (2). Sollten Fußsoldaten einen Ausfall wagen, erledigen Sie die Feinde mit Ihren Rittern. Dem Rammbock darf nichts geschehen, bis das Tor zerstört ist. Danach ist er wertlos.



Mission 1: Erobern Sie die Boote bei (3), und setzen Sie damit ans andere Ufer über.

Per SCHIFF über den Fluß

TIP 5: Folgen Sie dem Pfad bis nach (3), wo Ihnen mehrere Transportboote übergeben werden. Bringen Sie damit Ihre Einheiten über den Fluß nach (4). Den gefährlichen Feinden nördlich der Schiffe sollten Sie aus dem Weg gehen.

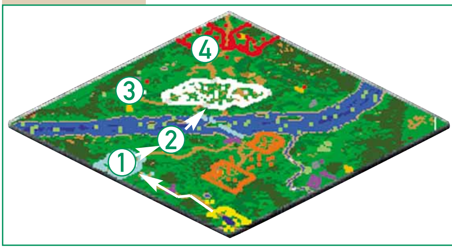
Zur BURG

TIP 6: Sobald Ihre Einheiten alle am anderen Ufer sind, schlagen sie den Weg in Richtung Burg (5) ein, um Johanna dort abzuliefern.

Mission 2

ARMEE übernehmen

TIP 7: Johanna marschiert zu der Festung bei (1), wo Sie den Befehl über die gesamten Streitkräfte übernehmen. Mit dem Heer geht's weiter nach (2).



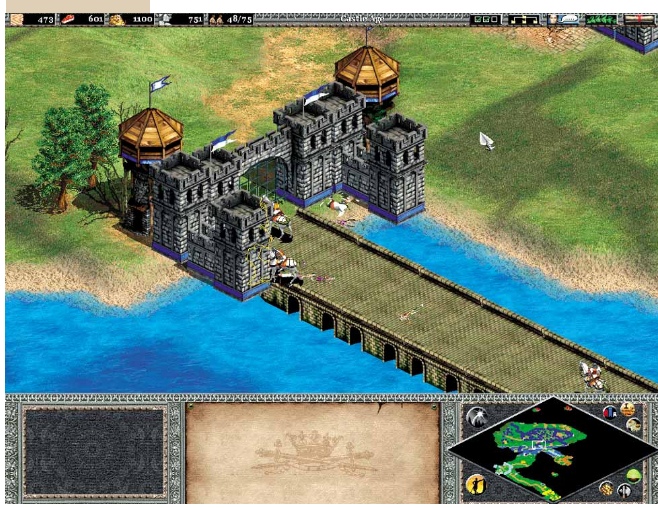
Mission 2: Nachdem Sie Orleans unter Kontrolle haben, zerstören Sie die Burg bei (4).

Über den FLUSS

TIP 8: Die Schiffe, die Sie bei (2) finden, bringen alle Ihre Truppen über den Fluß. Führen Sie dann die Armee und Johanna nach Orleans, der Stadt nördlich Ihres Landungspunktes. Anschließend holen Sie noch die Handelswagen nach.

Stadt mit zwei TÜRMEN sichern

TIP 9: Errichten Sie ein Tor und Befestigungsmauern an der Brücke südlich von Orleans. Besetzen Sie dort zwei Wachtürme mit Einheiten. Damit sind die Feinde im Osten von der Stadt abgeschirmt. Nun errichten Sie noch eine Verteidigungsmauer nördlich von (3), denn dort finden Ihre Recken Rohstoffe.



Tip 9: Befestigen Sie die Brücke südlich von Orleans mit Mauern, damit die gegnerischen Einheiten nicht mehr zur Stadt vordringen können.

BURG im Norden vernichten

TIP 10: Um den Level zu gewinnen, müssen Sie nur eine der vier Burgen zerstören. Wir empfehlen die Burg bei (4), da Ihre Truppen bis dorthin nur einen sehr kurzen Weg zurücklegen müssen. Rekrutieren Sie zehn Reiter und zehn berittene Bogenschützen, die als Eskorte von fünf Rammböcken dienen.

Fünf RAMMBÖCKE reichen

Während die Kriegsmaschinen die Mauern der Feindfestung einreißen, kümmern sich Ihre Reiter um die gegnerischen Fußtruppen. Sobald Sie durch die Verteidigung gebrochen sind, schicken Sie alle Ihre Truppen gegen die Burg, um sie möglichst rasch zu schleifen.

Mission 3

Johanna STEHENLASSEN

TIP 11: Johanna stellen Sie auf die Mitte der Inseln, so daß sie von keinem Schiff angegriffen werden kann. Lassen Sie die Jungfrau die Mission über dort stehen.



Tip 12: Zerstören Sie das Dorf bei (2), um Bauplatz zu gewinnen.

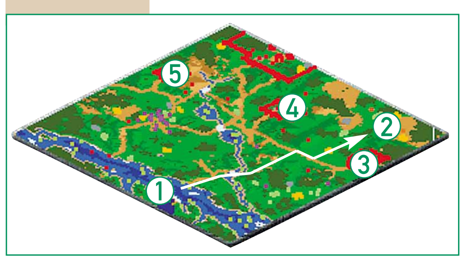
Nach **OSTEN** *vorrücken*

TIP 12: Ihre restlichen Truppen fahren mit den Schiffen, die Sie bei (1) finden, an das gegenüberliegende Ufer, und bahnen sich einen Weg in den Osten der Karte, bis Sie auf das Bauerndorf bei (2) stoßen. Das muß unbedingt vernichtet werden, da Sie den Bauplatz benötigen. Erledigen Sie zunächst alle herumlaufenden Bauern, damit die sich nicht im Stadtzentrum verschanzen können. Anschließend schleifen Sie den Rest des Dorfes, und errichten parallel dazu ein eigenes Stadtzentrum.

Alle **BAUERN** *erledigen*

GELÄNDE *nutzen*

TIP 13: Das Gelände ist optimal durch Wald geschützt, deshalb müssen Sie nicht allzu viele Mauern bauen: Füllen Sie nur die Lücken auf. Konzentrieren Sie sich zu Beginn lediglich darauf, da Angriffe in kürzester Zeit folgen werden, die Sie ohne die Verteidigungsanlagen keinesfalls abwehren können.



Mission 3: Von Ihrer neuen Stadt bei (2) ausgehend vernichten Sie die Burgen des Feindes.

Erste **BURG** *vernichten*

TIP 14: Die erste Burg liegt südlich Ihres Lagers bei (3). Vernichten Sie das Gemäuer mit einer Kombination aus Rammböcken und Reitern. Lassen Sie jedoch eine kleine Abordnung Kämpfer in Ihrem Lager, denn sofort nach der Vernichtung der Burg fallen dort mehrere starke Ritter ein.

Weiter nach Nordwesten **VORRÜCKEN**

TIP 15: Reißen Sie dann die Burg bei (4) und danach die bei (5) ein. Achten Sie allerdings bei (4) darauf, daß Ihr Feind einen Ausfall aus seiner größeren Festung nördlich der Burg unternehmen könnte.

Mission 4

STADT *im Westen übernehmen*

TIP 16: Bewegen Sie sich mit allen Ihren Einheiten auf (1) zu, da sich dort eine kleine Stadt befindet, die Sie übernehmen können. Vernichten Sie alle Feinde, die Ihnen unterwegs begegnen.

Übergänge **SICHERN**

TIP 17: Sichern Sie so schnell wie möglich die Flußübergänge nach Norden, damit Sie die ganze untere



Zu Tip 16: Dieses Lager des Gegners vernichten Sie auf dem Weg nach (1).

Halbinsel nutzen können. Sobald Sie Mauern errichtet haben, sind Sie relativ sicher. Achten Sie allerdings auf Landungen von Transportbooten.

Flußnahe Städte **ZUERST** *vernichten*

TIP 18: Sie benötigen für die Vernichtung der Dorfzentren bei (2) und (3) jeweils drei Trebuchets, zehn Langschwertkämpfer und zwanzig Bogenschützen. Da die Dorfzentren sehr nah an den Flußübergängen liegen, können Sie dort schon Ihre stationären Katapulte errichten. Davor gruppieren Sie die Fußsoldaten, während ein Späher das Dorfzentrum ausmacht. Dann beginnen Ihre mächtigen Katapulte den Beschuß, während die Fußsoldaten die anstürmenden Feindmassen zurückwerfen.



Mission 4: Sichern Sie die Flußübergänge sehr schnell, damit Sie Angriffe abwehren können.

Das **LETZTE** *Dorfzentrum*

TIP 19: Das letzte Dorfzentrum finden Sie bei (4). Es ist besonders gut beschützt, deshalb sollten Sie neben den Fußsoldaten auch Reiter mitnehmen und zur Sicherheit gleich sechs Trebuchets aufbauen.

Mission 5

BURG *zerstören*

TIP 20: Halten Sie sich dicht am Kartenrand, und marschieren Sie in Richtung Westen auf (1) zu. Die dort stehende Burg würde Sie bei Ihrem Einfall in Paris behindern, deshalb wird sie von Ihren schweren Kriegsmaschinen und Kanonen vernichtet.

In **PARIS** *einfallen*

TIP 21: Sie müssen das Tor bei (2) passieren, um nach Paris hineinzugelangen. Da hinter diesem Tor große Gegnermassen warten, ist es wichtig, Ihre Truppen strategisch zu formieren.

Richtig **FORMIEREN**

Stellen Sie die Fußsoldaten ganz nach vorne, während die Bogenschützen dahinter postiert werden. In angemessenem Abstand dahinter bauen sich Trebuchets auf und nehmen Kanoniere die Stellung ein. Die Ritter benutzen Sie als schnelle Eingreiftruppe gegen Bogenschützen. Sobald Sie das Pariser Tor beschießen, stürmen die Feindmassen heraus,



Tip 21: Formieren Sie Ihre Truppen wie beschrieben vor dem Tor von Paris.

die jedoch in der eben beschriebenen Aufstellung von Ihren Soldaten zurückgeschlagen werden können.

VERSTÄRKUNGEN *finden*

TIP 22: Sobald Sie in Paris eingefallen sind, treffen Sie schon die zu beschützenden Arbeiter. Halten Sie sich nördlich, und schießen Sie sich dort den Weg frei. Achten Sie vor allem auf die Kriegsschiffe, die unbedingt von Ihren Kanonen versenkt werden müssen. Rücken Sie bis zu (3) vor, wo Sie neue Verstärkungen erhalten.

Mission 5: Dringen Sie bei (2) in Paris ein, und bringen Sie die Dorfbewohner und Johanna nach (4).

Feindarmee im Osten **ABLENKEN**

TIP 23: Schießen Sie mit den Trebuchets ein Loch in die nördliche Mauer von Paris, und verlassen Sie die Stadt. Laufen Sie nach Osten zum Schloß bei (4). Davor wartet noch eine größere gegnerische Armee auf Sie. Lenken Sie diese mit Ihren verbliebenen Kampfeinheiten ab, während Johanna und die Arbeiter ins Schloß laufen.

Mission 6

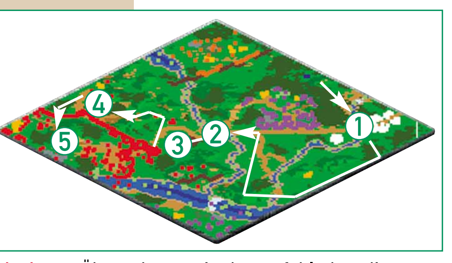
ARMEE *übernehmen und nach* **SÜDEN**

TIP 24: Übernehmen Sie bei (1) den Oberbefehl über Ihre Armee und die schweren Kriegswaffen, und ziehen Sie mit den neuen Einheiten nach Süden, bis Sie an eine Furt mit vielen Steinen kommen.

Stellungen **SCHLEIFEN**

TIP 25: Schleifen Sie die auf Ihrem Weg liegenden Feindstellungen bei (2) und (3). Es kann sein, daß ein Heer des pinkfarbenen Gegners eingreift. Wenn Sie Ihre Truppen im Falle eines Angriffs sofort formieren, sind Sie ihm jedoch überlegen.

TIP 26: Bahnen Sie sich Ihren Weg nach (4), wo es ei-



Mission 6: Übernehmen Sie den Befehl über die Armee, und bringen Sie den Handelswagen nach (5).



Zu Tip 24: An dieser Furt können alle Einheiten über den Fluß.

Einheiten auf **DEFENSIV**

ne Burg zu zerstören gilt. Halten Sie sich danach ein Stück südlich, bis Sie auf die Burgmauern treffen. Stellen Sie sämtliche Einheiten auf defensives Verhalten, damit sie nicht unschuldige Arbeiter angreifen und so das Feindheer auf den Plan rufen.

Der **KARREN** *bringt den Sieg*

TIP 27: Reißen Sie die Burgmauer mit Ihren schweren Kriegswaffen ein, und geben Sie Ihrem Handelskarren den Befehl, nach (5) zu fahren. Wenn er dort angekommen ist, haben Sie die erste Kampagne gewonnen.

Kampagne 2: Saladin

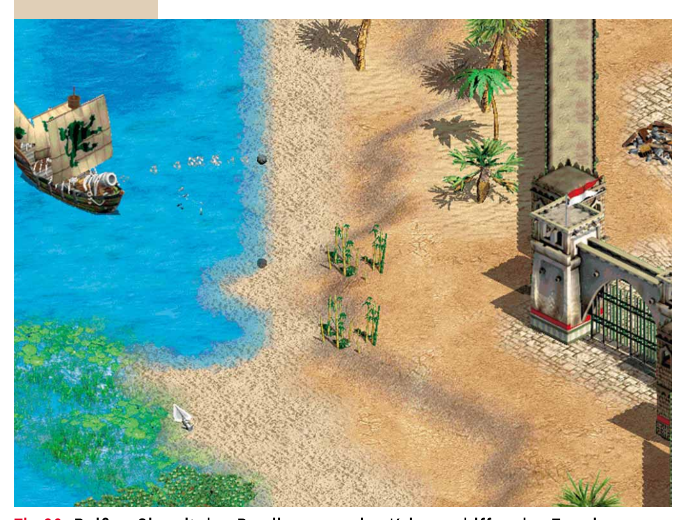
Mission 1

WEST-FRANKEN *vernichten*

TIP 28: Die Attacke zu Beginn wehren Ihre Einheiten selbständig ab. Formieren Sie danach Ihre Truppen wie gewohnt, und ziehen Sie nach (1), wo Sie die Stadt der Westfranken vernichten.

Das **SCHIFF** *knackt das Tor*

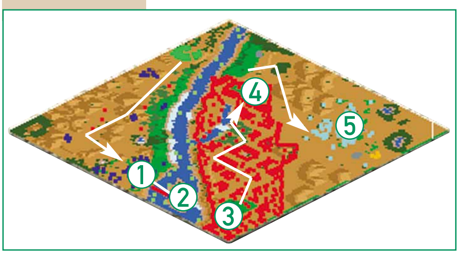
TIP 29: Sobald Sie die Brücke Richtung Süden passieren, erklärt Ihnen Kairo den Krieg. Greifen Sie dennoch weiterhin die Westfranken an, und zerstören Sie mit dem bei (2) wartenden Kriegsschiff das Stadttor (3) von Ägypten. Sollten Ihre Skorpione noch nicht vernichtet worden sein, feuern sie ebenfalls auf das Tor. Ziehen Sie anschließend in Kairo ein.



Tip 29: Reißen Sie mit den Bordkanonen des Kriegsschiffes das Tor ein.

Wieder **FRIEDEN** *schließen*

TIP 30: Um wieder Frieden mit Kairo zu schließen, müssen Ihre Truppen zur Moschee bei (4) gelangen. Folgen Sie dem auf der Karte eingezeichneten Pfeil genau, damit Sie nicht unter zu schweres Feuer der Türme geraten. Nachdem Kairo mit Ihnen ein neues Bündnis eingegangen ist, erhalten Sie Verstärkungen.



Mission 1: Kairo verbündet sich wieder mit Ihnen, wenn Sie Truppen zur Moschee nach (4) bringen.

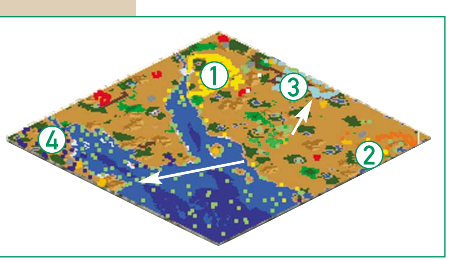
OST- **FRANKEN** *aufreiben*

TIP 31: Zu guter letzt müssen Sie nur noch die schlecht ausgerüsteten Ostfranken aufreiben, die bei (5) kampieren. Der von den Ägyptern gesponserte Rammbock kümmert sich um die Türme, während die restlichen Einheiten die schwachen fränkischen Fußtruppen aufreiben.

Mission 2

Kartographie **ERFORSCHEN**

TIP 32: Rekrutieren Sie schnell mehrere Arbeiter, um früh Rohstoffe zu erhalten. Benutzen Sie sechs Arbeiter zum Holzhacken, acht zum Jagen und vier um Gold abzubauen. Erforschen Sie fortgeschrittene Soldaten und die Kartographie, damit Sie gemeinsame Sicht mit Ihren Verbündeten bei (1) und (2) haben.



Mission 2: Schützen Sie Ihre Verbündeten mit Rittern und Bogenschützen vor den Piraten.

REITER *trainieren*

TIP 33: Trainieren Sie schon zu Beginn mehrere Reiter, da Ihr Feind rasch die Handelsrouten und Städte Ihrer Verbündeten angreifen wird. Verfolgen Sie mit den Reitern die hartnäckigen Bogenschützen der Kreuzritter. In der Zwischenzeit sollten Sie in Ihrer Stadt das Zeitalter der Burgen erforschen, um Ihre Reiter zu Rittern weiterbilden zu können. Errichten Sie auch einige Verteidigungsanlagen, da Sie der Blaue öfters von See aus attackiert.

PIRATEN *auslöschen*

TIP 34: Der Feind bei (3) verfügt zwar über viele Bogenschützen, ist aber ansonsten eher schwach. Mit zehn Rittern und fünf Rammböcken können Sie ihn vernichten. Fallen Sie am besten durch das Tor im Süden ein, denn dort hat er die meisten Produktionsstätten für Kriegseinheiten.

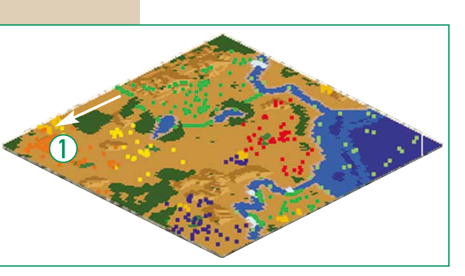
SEEKRIEG *führen*

TIP 35: Die Piraten auf der Insel bei (4) müssen Sie mit Schiffen und einer Invasionsarmee vernichten. Errichten Sie mehrere Häfen, und produzieren Sie mindestens 20 Kriegsgaleeren. Ihr Feind hat weniger Schiffe, die dafür allerdings ein wenig stärker sind. Sobald Sie einen Teil der Küste geräumt haben, landen Sie Truppen an, und geben den Piraten den Rest. Zum Schluß müssen Sie nur noch die Karte von den roten Feindeinheiten und Camps säubern.

Mission 3

Sofort **NAHRUNG** *produzieren*

TIP 36: Errichten Sie sofort mehrere Farmen, um innerhalb weniger Minuten genug Nahrung für das Zeitalter der Burgen zu erhalten. Ihre Siedlung im Süden dagegen beginnt mit dem Goldabbau. Sobald Sie über den gewünschten Betrag verfügen, steigen Sie in das neue Zeitalter auf. In der Zwischenzeit rekrutieren Sie noch weitere Soldaten, achten Sie jedoch darauf, daß Sie mindestens 100 Goldeinheiten für einen Priester parat haben.



Mission 3: Gelangen Sie möglichst schnell ins Zeitalter der Burgen, um einen Priester auszubilden.

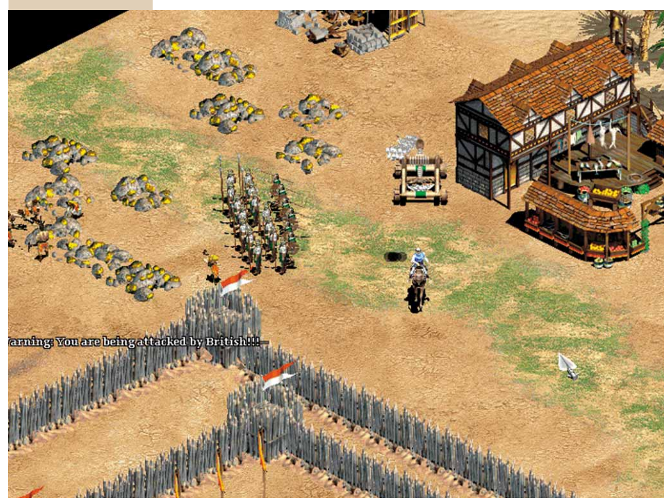
MOSCHEE *bauen*

TIP 37: Bauen Sie frühstmöglich eine Moschee, die einen Priester produziert. Mit dem im Schlepptau reißen Ihre Truppen die Mauer ganz im Westen Ihrer Stadt ein, damit sie passieren können.

RELIQUIE *stehlen*

TIP 38: Halten Sie sich mit Ihren Einheiten, dem Priester und Ihrem Katapult dicht am Kartenrand,


Tip 33: Erledigen Sie mit Reitern die Piraten, um Ihre Verbündeten zu retten.



Tip 38: Schießen Sie mit dem Katapult Breschen in die Mauern.

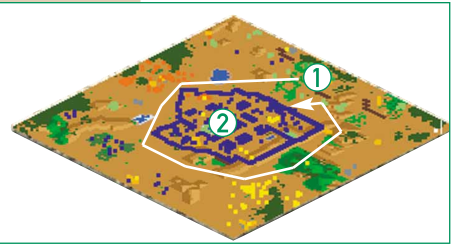
PRIESTER *mit Katapult knacken*

und laufen Sie Richtung Nordosten nach (1). Dort vernichtet das Katapult die Mauern, während die Krieger die anstürmenden feindlichen Soldaten abfangen. Anschließend erledigen Sie mit dem Katapult die Priester, die das Heiligtum beschützen. Ihr Geistlicher schnappt sich den Schrein und verläßt schnellstmöglich das Schlachtfeld, um die Reliquie zu den Hörnern von Hattin zu bringen.

Mission 4

FESTUNG *bauen*

TIP 39: Errichten Sie ein Stadtzentrum bei (1), und bauen Sie die Steine im Norden ab. Währenddessen errichten einige Arbeiter einen Schutzwall um Ihr Gebiet. Die Attacken des Gegners wehren Sie mit den Starteinheiten ab.



Mission 4: Rund um Jerusalem befinden sich Wachtürme, die Sie für den Sieg zerstören müssen.

TIP 40: Nachdem Sie ausreichend geschützt sind, errichten Sie eine prächtige Stadt und erforschen das imperiale Zeitalter, um in Ihren Burgen zehn Trebuchets zu konstruieren. Trainieren Sie außerdem zwanzig berittene Krieger.

TREBUCHETS *und* **RITTER** *aufstellen*


Tip 41: Der schöne Dom von Jerusalem darf unter keinen Umständen zerstört werden, damit Sie vor dem Volk nicht Ihr Gesicht verlieren.

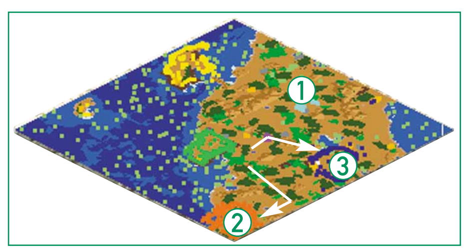
Nur die fünf **TÜRME** *angreifen*

TIP 41: Die Vernichtung der Türme gestaltet sich sehr einfach. Sie streifen mit Ihren Einheiten einmal rund um Jerusalem und demolieren mit den Trebuchets die fünf Befestigungstürme. Die zwanzig Ritter beschützen die Geschütze. Einige Male müssen Sie beinahe durch die feindlichen Lager hindurch – vernichten Sie in diesen Fällen nur Angreifer, und lassen Sie den Rest der Lager unberührt.

Mission 5

Schnelle **VORBEREITUNG**

TIP 42: Sie müssen zu Beginn drei sehr schwere Attacken abwehren. Vor der ersten haben Sie zumindest noch Zeit, den Wald und die Steine vor Ihrer



Mission 5: Sie müssen das Weltwunder bei (2) und den blauen Spieler bei (3) vernichten.

Stadt mit einem Wall zu umgeben und ein paar Ritter auszubilden. Nahrung sollten Sie zunächst nur durch Fischfang produzieren. Errichten Sie Türme im Osten.

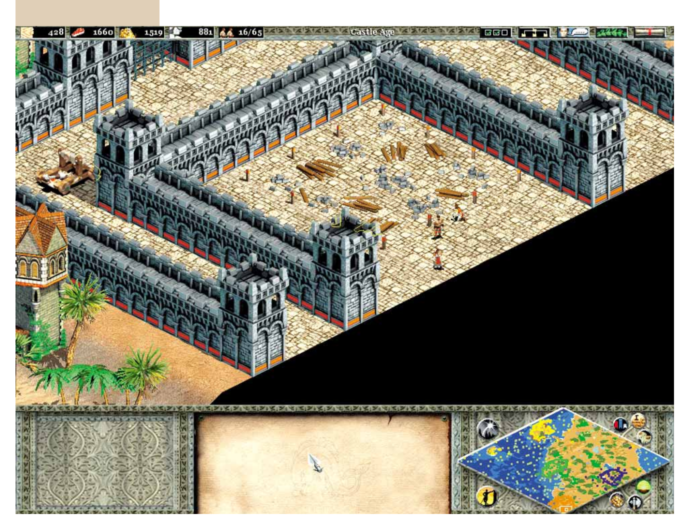
VIOLETT greift an **TIP 43:** Nach ungefähr fünf Minuten wird Sie ein violetter Feind mit schweren Belagerungswaffen, Rittern und Bogenschützen von Osten angreifen. Läuten Sie sofort die Kriegsglocke, und attackieren Sie gegnerische Kriegsmaschinen mit Ihren Rittern.

BLAU greift an **TP 44:** Bauen Sie schnell weitere Türme, und reparieren Sie die beschädigten. Konstruieren Sie schon jetzt Kriegsgaleeren, und trainieren Sie ein paar neue Ritter. Der Angriff des blauen Gegners läßt nicht lange auf sich warten. Der setzt vor allem auf Rammböcke.

Angriff von SEE **TIP 45:** Der dritte Angriff wird von See aus geführt. Sie benötigen mindestens zwanzig voll funktionsfähige Kriegsgaleeren und neue Fußtruppen, um ihn abwehren zu können. Während von Transportern Kanonen ausgeladen werden, zieht eine große Flotte gegen Ihren Hafen. Die Kanonen bekämpfen Sie mit Rittern, die Armada mit Galeeren.

RELIQUIE holen **TIP 46:** Bergen Sie mit einem Priester den Reliquienschrein bei (1), und bringen Sie ihn in eine Moschee. Dadurch erhalten Sie fortwährend Gold. Das reicht allerdings nicht, um sämtliche Kosten zu decken. Das Gold in Ihrer Stadt muß trotzdem abgebaut werden.

WELT-WUNDER vernichten **TIP 47:** Während Sie die Angriffe Ihrer Feinde abwehren, sollten Sie schnell das imperiale Zeitalter erforschen, eine Burg bauen und vier mächtige Trebuchets konstruieren. Die ziehen, von zehn Rittern eskortiert, dann nach Süden, wo der orange Gegner ein Weltwunder bei (2) errichtet. Zerstören Sie es mit Ihrem schweren Belagerungsgerät, und ziehen Sie sich anschließend wieder zurück.



Tip 47: Der Bau des orangen Weltwunders geht zum Glück relativ langsam vonstatten, da der Feind nur drei Arbeiter dafür einsetzen kann.

Blau AUFREIBEN **TIP 48:** Um den blauen Gegner bei (3) zu vernichten, benötigen Sie neben Belagerungswaffen viele Fußtruppen, da er über eine beachtliche Armee verfügt. Setzen Sie neben Rittern und Bogenschützen auch auf Lanzenträger, da Ihr Feind bevorzugt mit Kamelen angreift. Ist sein Stadtzentrum einmal vernichtet, hat er keine Chance mehr.

Orange VOLLSTÄNDIG vernichten **TIP 49:** Da der orange Spieler nichts baut, können Sie ihn mit nur wenigen Belagerungswaffen und Rittern zerstören. Danach haben Sie gewonnen.

Mission 6

Sofort Weltwunder BAUEN **TIP 50:** Konstruieren Sie unverzüglich das Wunder bei (1), und bauen Sie die Steine in Ihrer Stadt mit vier Arbeitern ab. Weitere vier Arbeiter trainieren Sie für Bauvorhaben.



Mission 6: Machen Sie alle Durchgänge dicht, und errichten Sie schnell das Weltwunder bei (1).

Alles ZUMAUERN **TIP 51:** Mauern Sie mit Ihren Arbeitern alles zu. Beginnen Sie mit den Zugängen bei den Klippen, ziehen Sie etliche Mauerreihen, die keine Tore enthalten. Ihr Gegner wird daran sehr lange zu knabbern haben, selbst wenn er mit schwerem Gerät angreift. Sobald es absehbar ist, daß er eine Mauerreihe zerstört, bauen Sie eine weitere dahinter. Dies verschafft Ihren Dorfbewohnern die Zeit, das Weltwunder zu vollenden.

Tip 51: Mauern Sie konsequent sämtliche Durchgänge zu, damit sich der Feind nur langsam zu Ihrem kostbaren Wunder vorarbeiten kann.

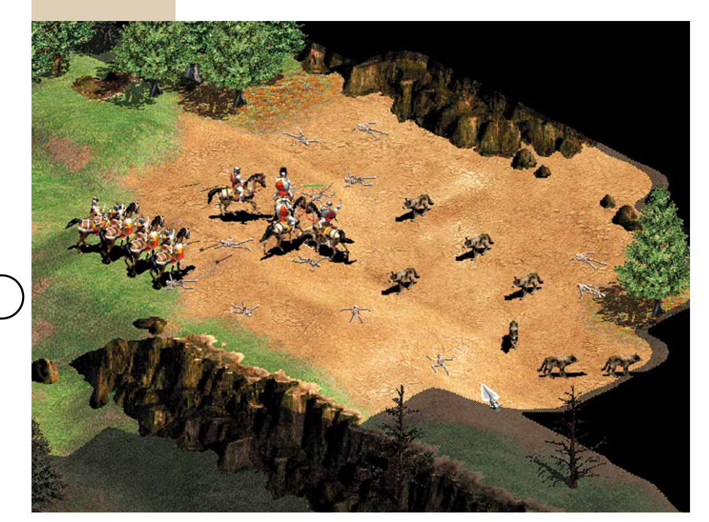
300 Jahre AUSHALTEN **TIP 52:** Wenn das Wunder endlich erbaut ist, müssen Sie dreihundert Jahre aushalten, um das Szenario zu gewinnen. Sollten Sie keine Steine mehr haben, um weitere Mauern zu errichten, treiben Sie Handel mit dem Spieler bei (2). Mit dem erhandelten Material können Sie weitere Mauerreihen errichten. Notfalls bauen Ihre Arbeiter mit Holz Palisaden. Glückwunsch, Sie haben auch Saladin zum Sieg geführt.

Kampagne 3: Dschingis Khan

Mission 1

WOLF *töten bringt Verstärkung*

TIP 53: Reiten Sie zum ersten Stamm bei (1). Der fordert von Ihnen den Tod des Wolfes bei (2), bevor er sich Ihnen anschließt. Machen Sie den Wolf mit Ihren Einheiten nieder, kehren Sie zu (1) zurück, und nehmen Sie die neu gewonnenen Verstärkung mit nach (3).



Tip 53: Wir töten den Wolf, um den ersten Stamm für uns zu gewinnen.

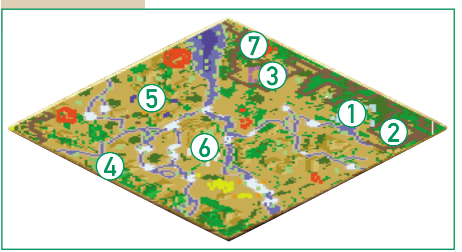
Stamm im Südwesten **AUSLÖSCHEN**

TIP 54: Die Mongolen bei (3) helfen Ihnen nur dann, wenn Sie vorher ihre Feinde bei (4) vernichten. Beenden Sie Ihr Bündnis mit dem Stamm bei (4), und beseitigen Sie ihn. Anschließend erhalten Sie die Reiter bei (3) als Verstärkungen.

20 **SCHAFE** *sammeln*

TIP 55: Für den Stamm bei (5) müssen Sie zwanzig Schafe sammeln. Sie finden genügend Schafe in der Umgebung rund um das kleine Dorf. Sie erhalten nun neben neuen Reitern auch zwei Priester, die für das Gewinnen der Mission unverzichtbar sind.

TIP 56: Bei (6) holen sich Ihre Krieger die nächste Aufgabe ab.



Mission 1: Um die anderen Stämme zu überzeugen, müssen Sie verschiedene Aufgaben erledigen.

RELIQUIE *beschaffen*

Sie müssen das Heiligtum stehlen, das bei (7) von Mongolen bewacht wird. Zudem ist es mit Mauern eingeschlossen. Überzeugen Sie mit Ihren Priestern die Truppen, die sich hinter den Mauern befinden, und töten Sie damit den feindlichen Geistlichen. Das Katapult erledigen Ihre Bogenschützen. Anschließend bringt ein Priester die Reliquie in die Moschee bei (6).

Mission 2

Dorf durch Truppen **EROBERN**

TIP 57: Erledigen Sie mit Ihren Reitern sämtliche Kriegseinheiten des Dorfs bei (1). Danach werden sich Ihnen die hilflosen Dorfbewohner anschließen. Errichten Sie nun an dieser Stelle rasch eine kleine Stadt.



Zu Tip 57: Wir greifen mit unseren Starteinheiten gleich zu Beginn das Dorf bei (1) an, damit sich uns die Bewohner anschließen.

Weltwunder mit Wachen und Mauern **SCHÜTZEN**

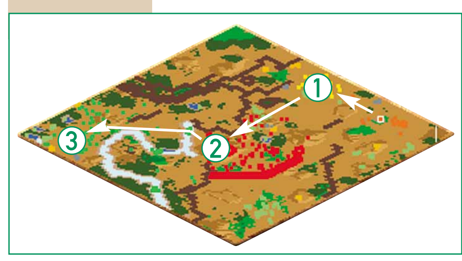
TIP 58: Bauen Sie eine Befestigungsanlage rund um das Weltwunder sowie eine Kaserne und eine Stätte zur Ausbildung von Bogenschützen nah bei dem Bauwerk. Eine kleine Truppe sollte rund um die Uhr das Weltwunder bewachen, denn das ist der Hauptangriffspunkt des roten Feindes. Im feudalen Zeitalter benötigen Sie zunächst nur zehn Lanzenträger und zehn Bogenschützen.

KUSHLUK *angreifen*

TIP 59: Sobald Sie das Zeitalter der Burgen erreicht haben, trainieren Sie zehn Ritter und zwanzig Mangudai. Kümmern Sie sich nicht um das rote Dorf, sondern reiten Sie direkt auf Kushluk bei (2) zu, und reißen Sie dort die Mauer ein.

FLUCHT *verhindern*

TIP 60: Der Khan wird zu fliehen versuchen, und reitet mit seinen Getreuen in die grüne Stadt. Folgen Sie ihm bis nach (3), wobei Sie all Ihre Kämpfer auf Kushluk hetzen.



Mission 2: Erobern Sie das Dorf bei (1), greifen Sie Kushluk bei (2) an, und töten Sie ihn bei (3).

Mission 3

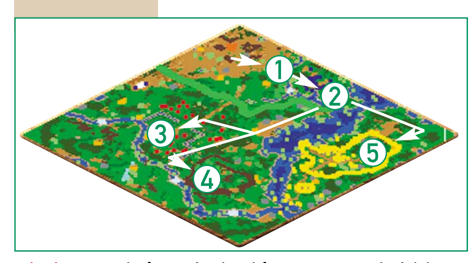
BOOT *finden*

TIP 61: Reiten Sie nach (1), denn dort steht ein Boot, das Ihre Truppen über den Fluß bringen kann.

Dorf **ZERSTÖREN**

TIP 62: Das Dorf bei (2) müssen Sie zerstören, denn dort werden einige mongolische Arbeiter gefangengehalten. Sie finden dort außerdem das passende Kriegsgerät, um das Dorfzentrum zu vernichten. Bauen Sie parallel dazu schon ihr eigenes Dorf, denn Feindangriffe lassen nicht lange auf sich warten.

TIP 63: Der Feind wird hauptsächlich



Mission 3: Schalten Sie den blauen Gegner bei (2) aus, und nehmen Sie den Standort als Bauplatz.



Zu Tip 62: Vernichten Sie mit Ihren Anfangstruppen das wehrlose Bauerndorf bei (2), und errichten Sie dort gleichzeitig eine eigene Stadt.

Übergang **SICHERN**

über die Furt südlich der blauen Stadt angreifen. Vernichten Sie deshalb mit einem Rammbock den dort stehenden Wachturm, und errichten Sie einen Schutzwall und ein Tor davor.

KAVALLERIE *greift nonstop an*

TIP 64: Der Schlüssel zum Sieg liegt wieder in der starken Kavallerie der Mongolen, da die Städte Ihrer Feinde nicht geschützt sind. Starten Sie ständig Attacken mit Ihren Reitern, und zerstören Sie wichtige Gebäude. Sammeln Sie währenddessen eine größere Armee an Rammböcken in Ihrer Stadt, um damit den beiden Dorfzentren bei (3) und (4) den Rest zu geben.

INVASION *im Osten starten*

TIP 65: Sobald der Krieg gegen die Feinde zu Lande gewonnen ist, stellen Sie eine weitere Armee zusammen, mit der Sie die Invasion der Insel im Osten starten. Legen Sie im Norden der Insel an.

Mission 4

PERSER-KÖNIG *im Südwesten ermorden*

TIP 66: Sie beginnen mit zwei Städten bei (1) und (2). Hacken Sie in großem Stil Holz bei (1), und bauen Sie bei (2) vornehmlich Gold ab. In der Zwischenzeit schicken Sie Meuchelmörder in Ihren Handelswagen nach (3), um den König der Perser zu erledigen.



Tip 66: Töten Sie mit den Assassinen den König der Perser, um diese Partei stark zu schwächen. Doch der Gegenschlag mit Elefanten erfolgt sofort.

Persischer **GEGEN-SCHLAG**

TIP 67: Erzürnt über den Mord erklären Ihnen die Perser den Krieg. Innerhalb kurzer Zeit werden sie Ihre Städte mit sechs Kriegselefanten angreifen. Da nur eines Ihrer beiden Dörfer zu retten ist, sollten Sie sich für das bei (1) entscheiden. Bauen Sie es aus, und rekrutieren Sie so schnell wie möglich sechs Priester, zehn Ritter und viele Bogenschützen.

PRIESTER *trainieren*

ELEFANTEN *konvertieren*

TIP 68: Als erstes werden die Perser Ihr Dorf bei (2) zerstören. Danach ziehen sie nach (1). In der Zwischenzeit wird (1) noch von einigen Teutonen angegriffen, die sich aber mit den in Tip 67 genannten Truppen leicht abwehren lassen. Sobald die Elefanten Sie bei (1) erreichen, kommen Ihre Priester zum Einsatz. Konvertieren Sie so viele Elefanten wie möglich, um den Schaden gering zu halten.

Mission 4: Wenn Sie den persischen König ermordet haben, greifen Ihre Feinde an.

TEUTONEN *im Westen auslöschen*

TIP 69: Heilen Sie alle Elefanten, und bauen Sie zu Ihrer Armee noch fünf Rammböcke. Zunächst demolieren Sie das ungeschützte Dorf bei (4), dann ziehen Sie nach (5) weiter. Die Feinde dort haben keine Chance gegen Ihre Dickhäuter. Errichten Sie danach bei (4) ein Lager, um Gold abzubauen.

Persische Stadt **BELAGERN**

TIP 70: Die Stadt der Perser ist sehr gut geschützt, deshalb müssen Sie schweres Belagerungsgerät bauen. Arbeiten Sie sich langsam mit Trebuchets und Rittern durch die Stadt hindurch, bis sämtliche persische Gebäude vernichtet sind.

Mission 5

Tal **SPERREN**

TIP 71: Sichern Sie die beide Eingänge zu Ihrem Tal mit Mauern und Türmen. Halten Sie aber noch 650 Steine für eine Burg in Reserve.

BLAU *aushungern*

TIP 72: Der blaue Gegner bei (1) hat nur sehr begrenzte Vorräte an Gold, deswegen bietet es sich an, ihn


Tip 72: Nachdem wir den blauen Gegner eine ganze Zeitlang ausgehungert haben, hat er kaum noch Truppen, um unsere Angriffe abzuwehren.

Mit **ÜBER-MACHT** *angreifen*

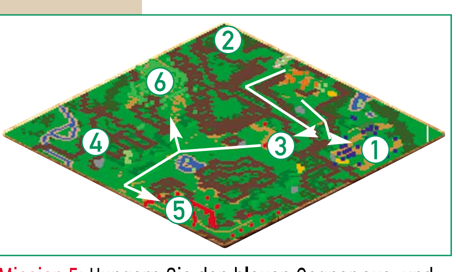
auszuhungern. Greifen Sie nicht an, bevor Sie nicht mindestens über zehn Ritter und einige Tebuchets verfügen. Sollte Ihnen in der Zwischenzeit das Gold ausgehen, errichten Sie einen kleinen Stützpunkt bei (2).

BURG *abreißen*

TIP 73: Bei (3) befindet sich eine teutonische Burg, die unaufhörlich Ritter trainiert. Zerstören Sie sie so früh wie möglich, um diese Bedrohung auszuschalten.

ROTEN *Gegner vernichten*

TIP 74: Der rote Gegner bei (5) bleibt allerdings weiterhin aktiv und wird vor allem mit Bogenschützen und Rittern angreifen. Darum sollte er ihr nächstes Ziel sein. Stellen Sie wieder eine Armee von schnellen Reitern zusammen, die alle Bogenschützen unschädlich machen, während sie Trebuchets auf Gebäude und Verteidigungsanlagen feuern lassen. Die freundlichen Goten bei (4) helfen Ihnen mit einem Priester und zehn Huskarl.



Mission 5: Hungern Sie den blauen Gegner aus, und vernichten Sie anschließend den roten.

Gegen die letzte **FESTUNG**

TIP 75: Die letzte Festung bei (6) ist sehr schwer gesichert und wird von einer großen Menge an Einheiten bewacht. Da der Computer jedoch keine neuen Truppen rekrutiert, können Sie eine Einheit nach der anderen vernichten, ohne befürchten zu müssen, daß diese wieder ersetzt werden. Die Eroberung der Festung ist demzufolge nur Fleißarbeit, kann sich aber sehr lange hinziehen.

Mission 6

NORMAL *spielen*

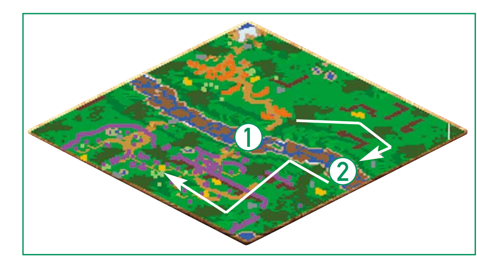
TIP 76: Sie bekommen ein Missionsziel (40 Minuten durchhalten) vorgegeben, sollten es jedoch nicht allzu ernst nehmen. Da Sie letztendlich ohnehin sämtliche Ungarn vernichten müssen, können Sie das Spiel wie eine Standardmission angehen.

Beide **BRÜCKEN** *sichern*

TIP 77: Sichern Sie sofort zu Beginn die Brücke bei (1), danach die bei (2). Damit haben Sie genau die Hälfte der Karte als Basis zur Verfügung. Sollte der Feind mit schweren Katapulten oder Trebuchets angreifen, schalten Sie die mit einem Saboteur aus. Sollten Ihnen die Saboteure ausgehen, zerstören Sie die Katapulte mit der normalen Taktik, also mit Rittern. Neue Saboteure erhalten Sie mit den Verstärkungen.



Tip 77: Vernichten Sie mit Saboteuren die Belagerungswaffen der Ungarn.



Mission 6: Errichten Sie wie aus den vorigen Missionen gewohnt eine große Stadt.

Ungarn von hinten **VERNICHTEN**

TIP 78: Fallen Sie von hinten in die Stadt der Ungarn ein, da sie dort weniger gut beschützt ist. Nehmen Sie wie gewohnt Ritter und schweres Kriegsgerät mit.

Kampagne 4: Barbarossa

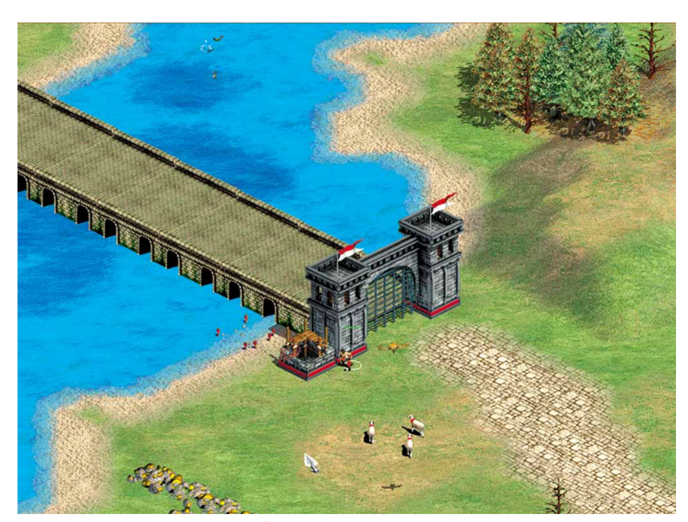
Mission 1

SOFORT *im Südwesten angreifen*

TIP 79: Um zumindest eine Stadt umgehend auszuschalten, starten Sie einen sofortigen Angriff. Ziehen Sie mit allen Truppen nach (1), wo Sie mit Ihrem Katapult das Dorfzentrum zerstören. Die Wachtürme attackieren Sie mit den Fußsoldaten. Sobald die Stadt zerstört ist, nehmen Sie die Reliquie mit in Ihre Kirche.

Alle Übergänge **SICHERN**

TIP 80: Parallel dazu sichern Sie Ihre Insel mit Befestigungsanlagen an allen Übergängen. Ihr Stadtkern wird vor allem durch die Festung geschützt, die Sie bei einem Angriff voll besetzen sollten.



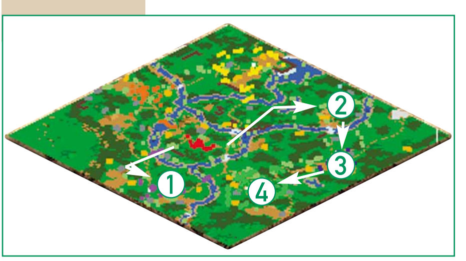
Zu Tip 80: Befestigen Sie die Übergänge mit Toren und Wachtürmen.

NÄCHSTEN *Feind im Nordosten ausschalten*

TIP 81: Die nächste, ziemlich schwache Stadt befindet sich bei (2). Hier wird allerdings das Katapult nicht reichen, da das Dorfzentrum dieses Volkes eine wesentlich höhere Reichweite hat. Konstruieren Sie also mehrere Rammböcke, die auf bewährte Weise die feindliche Stadt überrollen.

Weiter **VORRÜCKEN**

TIP 82: Sollte noch etwas von Ihrer Angriffsarmee übrig sein, rücken Sie gleich weiter vor nach (3), denn auch die Stadt ist nur sehr schlecht gesichert und kann sich gegen wenige Ritter und Rammböcke nicht halten. Vergessen Sie danach nicht, die Reliquien aus den Städten in Ihre Kirche zu bringen.



Mission 1: Greifen Sie schon zu Beginn den Gegner bei (1) an, und befestigen Sie Ihre Stadt.

Die **LETZTE** *Reliquie*

TIP 83: Um die vierte Reliquie zu erhalten, bietet sich ein Kampf gegen die Stadt bei (4) an, die nun isoliert liegt und keinen Anschluß an andere Feinddörfer hat – im Gegensatz zu den Dörfern nordwestlich Ihrer Stadt. Sie können sie mit Rammböcken überrollen.

Mission 2

BUG *in Mission*

TIP 84: In dieser Mission gibt es einen Bug, der eine Beschreibung des Lösungsweges unmöglich macht: Ihr Ziel ist es eigentlich, alle Polen zu vernichten, allerdings geben die nach ungefähr fünf Minuten von selbst auf, wenn Sie nichts unternehmen. Sobald der Bug von Ensemble Studios bereinigt wurde, reichen wir Ihnen selbstverständlich im nächsten Heft die Lösung zu dieser Mission nach.



Mission 2: Da ein Bug diese Mission unspielbar macht, können wir leider keinen Lösungsweg liefern.

Mission 3

Dorfbewohner **KONVERTIEREN**

TIP 85: Um Arbeiter zu erhalten, müssen Sie die Dorfbewohner des grünen Spielers bei (1) bekehren. Seine wenigen Kriegseinheiten können Sie ohne Probleme mit Ihren tapferen Recken niederschlagen, bis er aufgibt. Konvertieren Sie alle Dorfbewohner. Anschließend vernichten Sie gnadenlos das Dorf.



Tip 85: Der schwache grüne Spieler hat gegen unsere Angreifer keine Chance und kann deswegen gleich zu Beginn ohne Probleme vernichtet werden.

Stadt **ERRICHTEN**

TIP 86: Errichten Sie anschließend an der gleichen Stelle (1) Ihre eigene Stadt. Konzentrieren Sie sich vorrangig auf den Bau von Rammböcken und Training von Rittern und Priestern. Konstruieren Sie vorerst keinen Hafen. Um zusätzliches Gold zu erhalten, sollten Sie die Reliquie bei (2) aufsammeln.

ÜBERSETZEN

TIP 87: Sobald Sie ungefähr zehn Rammböcke, fünf Priester und zwanzig Ritter besitzen, errichten Sie schleunigst einen Hafen und bauen ein Transportboot. Das Schiff setzt im Schnellverfahren alle Einheiten ans andere Ufer über. Anschließend marschiert Ihre mächtige Armee gegen die Stadt bei (3).

Mission 3: Konvertieren Sie mit fünf Priestern die Kathedrale Mailands im Südwesten bei (4).

Im **KARREE** *vorgehen*

TIP 88: Brechen Sie mit den Rammböcken das Tor bei (3) auf, und fallen Sie in die Stadt ein. Von nun an gehen Ihre Truppen in Karree-Formation vor. Vergessen Sie nicht, Kaserne und Stadt-Zentrum zu zerstören. Ihren Priestern darf auf keinen Fall etwas passieren. Da der Weg bis zur Kathedrale bei (4) frei ist, können Sie mit Ihren Einheiten einfach durchziehen. Sobald Sie das Gebäude erreicht haben, beginnen die Priester mit der Konvertierung, die Ritter verstellen den einzigen Zugang zum südöstlichen Hügel mit der Kathedrale, damit keine Feindeinheit den Geistlichen zu nahe kommen kann.

KATHEDRALE *abriegeln und konvertieren*

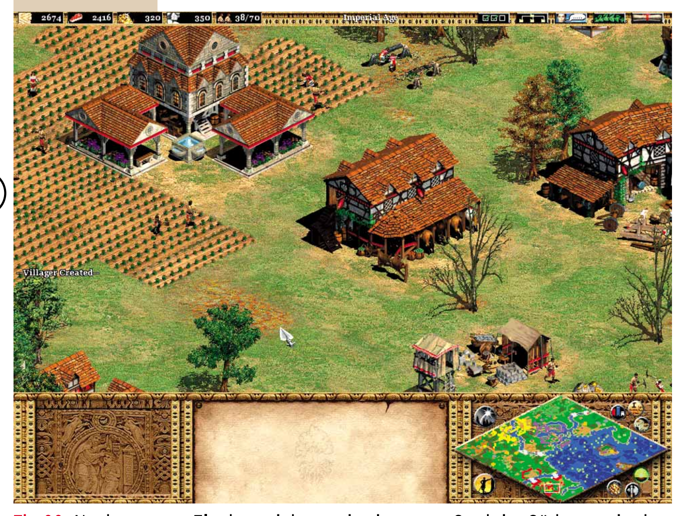
Mission 4

Sofort übers Wasser **FLIEHEN**

TIP 89: Stecken Sie sofort zu Beginn alle Einheiten in die Transportboote, und lassen Sie sich auf keinen Kampf mit überlegenen Feinden ein. Die Schiffe fahren ein kleines Stück in Richtung Nordosten, wo sie bei Punkt (1) viele Verstärkungen finden.

Eine neue Stadt **ERRICHTEN**

TIP 90: Bewegen Sie sich mit Ihren Transportbooten bis nach (2), wo Sie unverzüglich eine neue Stadt errichten und die nördlichen Zugänge zu der Halbinsel befestigen. In der Stadt heben Sie wie gewohnt vor allem Ritter, Musketiere und Trebuchets aus.



Tip 90: Nach unserer Flucht errichten wir eine neue Stadt im Südosten, in der wir wie gewohnt Kriegsmaschinen und Ritter produzieren.

Nicht auf **HILFE** *zählen*

TIP 91: Ihr zunächst Verbündeter wird sich schon nach kurzer Zeit dem Lombardischen Bund ergeben. Zählen Sie deshalb nicht auf seine Hilfe.

GELB *schlagen*

TIP 92: Da Ihnen der gelbe Gegner bei (3) am nächsten ist, empfiehlt es sich, ihn von Südwesten her zu überrollen. Im Anschluß sichern Sie die Stadt mit eigenen Mauern und Türmen ab.

Mission 4: Fliehen Sie mit all Ihren Truppen aus dem Dorf, und errichten Sie bei (2) ein neues.

WELT-WUNDER *bauen*

TIP 93: Nun können Sie das Weltwunder in der gelben Stadt errichten. Sollten Sie nicht mehr genug Gold oder Steine haben, erobern Sie die Inseln bei (4) und (5), denn dort gibt es noch genügend Rohstoffe.

Mission 5

Hinterhalt beim **HAUS**

TIP 94: Gehen Sie nach (1), und zerstören Sie auf dem Weg dorthin das Schiff, das bei einer Furt lauert. Sobald Sie das Haus bei (1) sehen, werden dort mehrere Mamelucken erscheinen, die Sie unbedingt töten müssen. Auch der Rest der Sarazenen auf der Insel setzt sich gegen Sie in Marsch, ist jedoch kein Problem für Ihre überlegene Armee.

Blaue Stadt **NICHT AUFDECKEN**

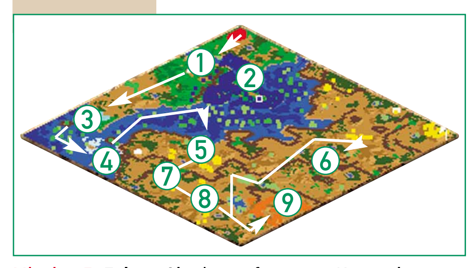
TIP 95: Halten Sie sich von der blauen Stadt fern, denn wenn Sie ihr zu nahe kommen, erhalten Sie ein weiteres Missionsziel. Sollte eine Zusammenkunft mit den blauen Kriegern dennoch stattfinden, zerlegen Sie mit den Trebuchets die beiden Tore und bringen zwei Ritter zur Hagia Sophia bei (2).

Transportschiffe **ÜBERNEHMEN**

TIP 96: Rücken Sie weiter nach (3) vor, und übernehmen Sie dort die Transportschiffe. Damit müssen Sie sich nun über das gegnerverseuchte Meer mogeln. Da die Feindschiffe Sie aber in den meisten Fällen ignorieren, sollte dies nicht allzu schwer sein.

VERBÜNDETE *aufsammeln*

TIP 97: Wenn Sie bereits viele Truppen verloren haben, empfiehlt es sich vor einer Landung bei (5), zunächst erst einmal bei (4) vorbeizuschauen, denn dort finden Sie neue Krieger, die sich Ihnen anschließen.



Mission 5: Folgen Sie den auf unserer Karte eingezeichneten Wegen, um mindestens zehn Kämpfer zur Burg bei (9) bringen zu können.

Bei (5) **LANDEN**

TIP 98: Sobald Sie bei (5) landen, werden sich mehrere Feindeinheiten in Bewegung setzen. Vernichten Sie mit den Rittern die gefährlichen Katapulte, der Rest der Gegner stellt kein großes Problem dar. Heilen Sie nach dieser Aktion zunächst alle Truppen, ehe Sie weiter vorrücken.



Tip 99: Mit dem Katapult schießen Sie eine Schneise durch den Wald.

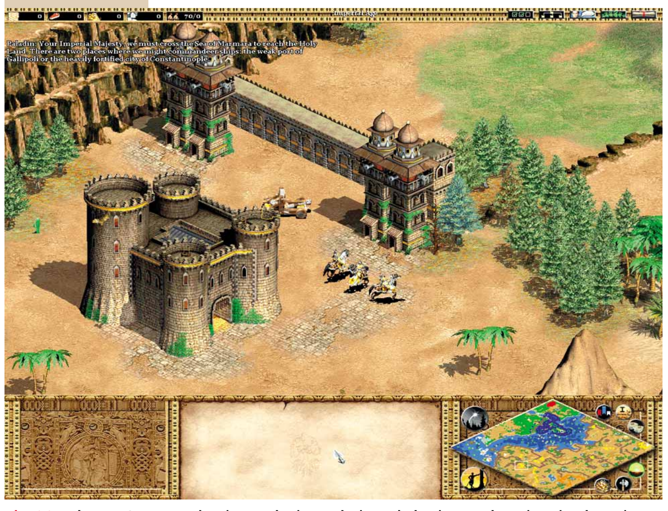
Weg **1**

TIP 99: Sie haben die Auswahl zwischen zwei Wegen. Der erste führt Sie weiter nach Norden. Bei (6) zerstören Sie mit einem schweren Katapult den Wald, um die Stelle passieren zu können. Erledigen Sie jedoch zunächst die Ritter nördlich dieser Position.

Weg **2**

Anschließend ist der Weg nach (9) frei. Der andere Weg führt Sie nach (7). Sobald ein Ritter dort ankommt, wird er von bebender Erde berichten. Ziehen Sie ihn noch einmal zurück, und betreten Sie wieder Punkt (7). Danach bricht ein Erdbeben los, das die Feindfestung dort vernichtet. Bei (8) müssen Sie einen Schutzwall durchbrechen, was sich aber mit den Trebuchets als sehr leicht erweist. Anschließend kommen Sie auch hier bei (9) an.

Die Erde **BEBT**



Tip 99: Dieser Stützpunkt des Feindes wird praktischerweise durch ein Erbeben vernichtet und stellt daher keine Gefahr für Sie dar.

Mission 6

Schnell **PRIESTER** *ausbilden*

TIP 100: Sie haben zehn Minuten Zeit, bevor die Sarazenen Sie angreifen. Befestigen Sie Ihre Stadt, bauen Sie viele Häuser und eine Kirche, in der Sie möglichst schnell Priester rekrutieren und aufwerten.

ZEIT *schinden*

TIP 101: Um Zeit zu gewinnen, errichten Sie mit einem Arbeiter Schutzwälle vor den Toren der Sarazenen bei (1), (2) und (3). Die Wüstenbrüder werden Ihrem Arbeiter nichts tun, da sie in den ersten zehn Minuten mit Ihnen verbündet sind. Sie gewinnen durch diese Taktik ungefähr vier zusätzliche Minuten.



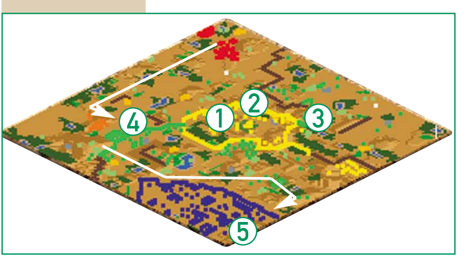
Tip 101: Errichten Sie sofort Steinwälle vor den Toren der Sarazenen.

Elefanten **KONVERTIEREN**

TIP 102: Sobald die Feindstreitmächte bei Ihnen ankommen, konvertieren Ihre Priester so viele Elefanten wie nur möglich. Mit Rittern schalten Sie die gefährlichen Trebuchets aus. Die Elefanten sollten Sie hüten wie Ihren Augapfel, da Sie sie später selbst für einen Angriff einsetzen müssen.

Mit Richard **HANDELN**

TIP 103: Bei (4) befindet sich eine Abordnung von Richard Löwenherz, die einen Marktplatz besitzt. Sollten Ihnen einmal die Waren ausgehen, betreiben Sie Handel mit Ihrem Partner.



Mission 6: Konvertieren Sie alle angreifenden Elefanten mit Priestern, und setzen Sie die schweren Dickhäuter gegen ihre alten Herren ein.

TIP 104: Nachdem Sie um die zwanzig Elefanten und Ritter sowie fünf Trebuchets haben, dringen Sie in die Feindfestung ein.

Ins Feindlager **EINDRINGEN**

Bewegen Sie Ihre Armee zu (4), wo Sie die gegnerischen Mauern am einfachsten durchbrechen können. Außerdem wird Richard Löwenherz Sie mit Truppen unterstützen. Sobald Sie im grünen Lager sind, werden Sie von etlichen Bogenschützen attackiert. Bekämpfen Sie die mit Rittern, während Ihre Elefanten schweres Kriegsgerät und Nahkämpfer vernichten.

Nach **JERUSALEM** *vorrücken*

TIP 105: Rücken Sie mit Ihrer Armee so schnell wie möglich weiter in den Südosten vor, und zerstören Sie die Mauern von Jerusalem. Sobald Sie einmal in der Stadt sind, haben Sie kaum noch etwas zu befürchten, denn die einzigen Bewohner sind ein paar harmlose Priester. Bringen Sie die Leiche von Barbarossa nach (5), um auch die letzte Kampagne des Spiels erfolgreich zu beenden.

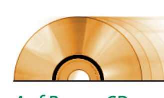
SIEG!

Gratulation, Sie haben sich in allen historischen Epochen von Age of Empires 2 als überlegener Meisterstratege bewährt. GUN

Die besten Tips der GameStar-Leser

Command&Conquer 3

Wir haben Ihre und unsere besten Taktiken zum Strategie-Hit gesammelt.



Auf Bonus-CD: Patch 1.13

Der Echtzeit-Knaller C&C3 von Westwood findet, wie erwartet, ein überwältigendes Echo. Deshalb drucken wir, ergänzend zu unserer umfangreichen Lösung mit Multiplayer-Tips und Einheiten-Tabellen in der letzten Ausgabe, die besten Taktiken der GameStar-Leser und -Redaktion ab. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Tips für den Mehrspieler- oder Plänkelmodus. Die meisten Taktiken gelten sowohl für GDI als auch Nod, wenn nur eine Partei davon profitiert, haben wir das im Tip erwähnt.

Basisbau

SILOS *sind überflüssig*

TIP 1: Sparen Sie sich auf jeden Fall den Bau von Silos. Die sind nichts weiter als totes Kapital. Bauen Sie lieber gleich Kampfeinheiten, wenn Sie auf das Ende der Lagerkapazität Ihrer Raffinerie hingewiesen werden.

KEIN PAD *für Carryall*

TIP 2: Verzichten Sie auf das Helipad für den Carryall. Da er keine Munition nachladen muß, braucht er auch keinen speziellen Landeplatz.

RAFFINERIE *statt Sammler*

TIP 3: Anstatt eines zweiten Sammlers bauen Sie besser eine zusätzliche Raffinerie. Die liefert den Ernter gleich mit, und wenn Sie sie verkaufen, bekommen Sie 1.000 Credits und fünf Infanteristen zurück. So kostet der Sammler Sie nur 400 statt 1.400 Credits.

Gebäude **VERKAUFEN**

TIP 4: Oliver Höhlein verkauft sein Tech-Zentrum wieder, nachdem es ihm die zusätzlichen Bauoptionen spendiert hat. Die bleiben nämlich trotzdem erhalten. Wenn Sie es genauso machen, bekommen Sie eine Menge Geld auf Ihr Konto zurücküberwiesen. Das gleiche gilt auch für den Tempel von Nod.



Tip 4: Das teure Tech-Zentrum verkaufen Sie am besten gleich wieder – Sie brauchen es nicht mehr.

KRAFTWERKE *durch Upgrades reparieren*

TIP 5: Beschädigte Kraftwerke der GDI lassen sich durch eine Erweiterungsturbine wieder vollkommen reparieren. Dadurch sparen Sie eine Menge Geld und Zeit und bekommen noch mehr Energie dazu. Auch alle anderen Gebäude mit Erweiterungsmöglichkeiten lassen sich auf diese Weise wieder instandsetzen.

Kraftwerke **TARNEN**

TIP 6: Achten Sie als Nod-General unbedingt darauf, Ihre Kraftwerke nur in getarnte Bereiche zu bauen. Wenn der Gegner sie nämlich sehen und zerstören kann, fällt Ihre Tarnung aus, und Ihre Basis ist ein leichtes Ziel für feindliche Luft- oder Raketenangriffe.

RAKETEN *ausweichen*

TIP 7: Gegen hochentwickelte Nod-Gegner, die Raketen einsetzen können, sollten Sie Ihre Basis so großflächig wie möglich aufbauen. Wenn Sie dann die Nachricht von einem Raketenstart bekommen, ziehen Sie schleunigst alle Einheiten aus Ihrer Basis ab.

BAUHOF *mit Flak und Toren sichern*

TIP 8: Josef Kowanz rät, den Bauhof nicht mit Zäunen oder Mauern gegen Infiltration zu sichern, sondern einfach mit vier Toren und Luftabwehr an jeder Ecke. Dadurch ist ein großer Teil Ihrer Basis gegen Bombenangriffe geschützt, und Ihre eigenen Ingenieure können problemlos Ihr wichtigstes Gebäude reparieren, sollte es doch einmal schwer getroffen werden.

ENERGIE *sparen*

TIP 9: Der Feuersturm-Wall schützt Sie sogar in ausgeschaltetem Zustand vor den Jagdspähern des Computers. Die greifen nämlich bevorzugt die Pfosten der Abwehranlage an. Diese sind aber wesentlich billiger und leichter zu ersetzen als wichtige und teure Gebäude tiefer in der Basis.

Mobile **VERTEIDIGUNG** *durch* **PATROUILLEN**

TIP 10: Für die Basisverteidigung lohnt es sich oft, mobile statt stationärer Einheiten zu verwenden. Errichten Sie ein Wegenetz, wobei einer der Punkte unbedingt auf einem Reparatur-Dock liegen sollte. Eine Patrouille ([CTRL] und [ALT] gedrückt halten, während Sie auf einen Wegpunkt klicken) aus Titanen und Schwebepanzern ist gegen alle Angriffe gefeit und repariert sich so automatisch nach einem Angriff. Als Nod-Spieler lassen Sie einfach eine mobile Reparatureinheit mitlaufen.

BASIS *verlegen*

TIP 11: Wenn der Gegner Ihre Basis schon relativ früh aufgeklärt hat, und Sie deshalb Raketenangriffe fürchten, sollten Sie den Rat von Robert Hoffmann befolgen: Verlegen Sie Ihre Basis, indem Sie auf den Bauhof klicken und dann auf den gewünschten neuen Standort. Der Hof verwandelt sich in ein MBF und fährt los. Sobald der Bauhof auf sicherem Terrain ist, empfiehlt es sich, ihn entweder zu tarnen oder mit großräumigen Verteidigungsanlagen vor einer erneuten Entdeckung zu sichern.

Aufklärung

Feind **ORTEN**

TIP 12: Wenn Sie zu zweit und ohne Computergegner spielen, können Sie sich ein großräumiges Durchsuchen der Karte sparen. Ihr Gegenspieler sitzt immer in der diagonal gegenüberliegenden Ecke.

GLEITJÄGER *erkunden*

TIP 13: Auch mit GDIs Gleitjägern können Sie die Karte erkunden, obwohl sie nicht in unaufgeklärtes Ter-

rain fliegen können. Wenn Sie immer ganz am Rand des Schlachtennebels entlang fliegen, lüftet er sich nach und nach. Der Vorteil besteht darin, daß Jäger nur von wenigen Einheiten angegriffen werden können.

WEGPUNKTE *als Zielmarke*

TIP 14: Christian Schurk aus München weiß, wie man den Tarnvorteil der Nod zunichte macht: Klären Sie gleich zu Beginn einer Partie die Basis des Gegners auf, und markieren Sie die wichtigsten Gebäude mit Wegpunkten. So wissen Sie im späteren Verlauf immer, wohin Sie Ionenstrahl oder Bomberattacken dirigieren müssen.



Tip 14: Die Wegpunkte lassen sich auch als Zielmarken für spätere Angriffe »ins Blaue« gebrauchen.

POWERUPS *nutzen*

TIP 15: Die Überraschungskisten sollten Sie nur mit geschwächten Einheiten aufsammeln, da Sie sonst die wertvollen Power-Ups zur Heilung nur sinnlos verschwenden. Kisten in der Nähe von Basen sind mit Vorsicht zu genießen: Sie bergen häufig Sprengfallen.

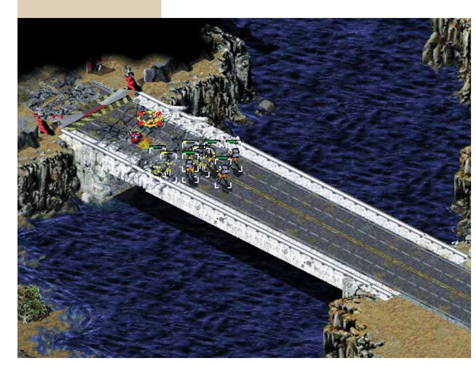
Kampf

Der Grenadier- **RUSH**

TIP 16: Der Tank-Rush der beiden Vorgänger von C&C 3 wird nun vom Grenadier-Rush abgelöst. Diese billigen, aber kampfstarken Einheiten lassen sich gleich von Beginn an in Massen produzieren und können dem Gegner mächtig einheizen. Wenn Kaserne und Raffinerie stehen, bauen Sie nur noch die Diskuswerfer. 20 der tapferen Jungs senden Sie dann dem Feind entgegen und lassen sie soviel Schaden wie möglich anrichten. Passen Sie nur darauf auf, nicht vom Sammler überfahren zu werden.

GRANATEN *gegen Lasertürme*

TIP 17: Den starken Lasertürmen von Nod können Sie als GDI-Spieler gefahrlos mit Ihren Grenadieren begegnen. Matthias Wolf aus Mölln läßt seine Diskuswerfer dazu in sicherem Abstand anhalten und gibt ihnen dann mit [CTRL] einen Feuerbefehl kurz vor den Laser. Da die Granaten wie Steinchen auf dem Wasser vom Boden abprallen, schaffen sie es trotzdem, bis zu den Türmen zu kommen und diese zu zerstören.


Tip 17: Mit geschickten Feuerbefehlen kann man die Verteidigung aus sicherer Entfernung knacken.

Ingenieure im **UNTERGRUND**

TIP 18: Fünf Ingenieure in einem Untergrund-BMT sind vor allem im frühen Stadium einer Partie eine tödliche Kombination. Erkunden Sie zuerst mit zwei bis drei billigen Einheiten die Basis des Gegners, und schicken Sie dann Ihr Übernahme-Kommando direkt neben den Bauhof des Feindes. Sobald der BMT an die Oberfläche kommt, entladen Sie ihn und übernehmen die wichtigsten Gebäude. Wenn der Bauhof erst einmal verkauft ist, haben Sie so gut wie gewonnen – der Gegner kann nichts nachbauen.

Extra- **TIBERIUM**

TIP 19: Denken Sie immer daran, die Überreste feindlicher oder auch der eigenen verblichenen Cyborgs, Mutanten oder Sammler mit dem Ernter aufzusammeln. Nach größeren Gefechten hinterlassen sie oft eine Menge Tiberium auf dem Schlachtfeld.

SAMMLER *lahmlegen*

TIP 20: Im Kampf gegen den Computer sollten Sie Ihre EMP-Kanone auch mal gegen den feindlichen Sammler richten. Der bleibt nämlich auch dann noch hilflos stehen, wenn die Wirkung der Schockwaffe schon wieder nachgelassen hat.

Drei **RAKETEN** *auf einmal*

TIP 21: Als Nod-General können Sie laut Helmut Kuzi mit drei Raketen direkt hintereinander Ihren Gegner zum Verzweifeln bringen. Warten Sie dazu mit dem Abschuß der Chemierakete, bis die Fabrik wieder voll ist. Jetzt können Sie Ihre erste, fertige Giftwaffe zusammen mit einer Streurakete in die feindliche Basis senden und die zweite Chemierakete gleich hinterher – sie steht nämlich sofort bereit.

SCHULBUS *als Transporter*

TIP 22: Jochen Hofinger hat herausgefunden, daß Sie in einen zivilen Schulbus bis zu zwanzig Infanteristen einladen können. Mit dem Nod-Wagenknacker kapern Sie das Fahrzeug auch noch ganz gefahrlos. Eine Mischung aus Ingenieuren, Grenadieren und Infanteristen, die auch nach der Buszerstörung weiterkämpfen, ist sicherlich eine harte Nuß für jeden Gegner.

SAMMLER *erobern*

TIP 23: Wer wie Steffen Schramm im Besitz eines Wagenknackers ist, sollte sich als lohnendes Ziel den gegnerischen Sammler aussuchen – am besten direkt nach der Ernte. Der ist langsam, leicht zu finden, und seine Übernahme schädigt den Gegner enorm.

MAMMUT *zerbomben*

TIP 24: Gegen den starken Mammut MK 2 der GDI setzt Philipp Dittrich am liebsten Banshees ein. Die werden dank Ihrer Schnelligkeit nur selten getroffen, verursachen aber großen Schaden.

RAKETEN *abfangen*

TIP 25: Mit Hilfe des Feuersturmgenerators verhindert Martin Beier die nervigen Raketenangriffe der Nod. Da die immer aus der gleichen Richtung kommen, reicht es, nur an dieser Stelle einen Zaun zu errichten. Sobald die Nachricht eines Raketenstarts kommt, aktivieren Sie den Abwehrriegel. Die Rakete bleibt, ohne Schaden anzurichten, hängen, und Sie können den Zaun wieder abschalten.

Cyborgs **SINNVOLL** *einsetzen*

TIP 26: Maximilian und Benedikt Klehr aus Grünwald haben festgestellt, daß sich die Cyborgs sehr gut für Hit-and-run-Angriffe auf wenig befestigte Basen eignen. Nach der Zerstörung einiger Gebäude schicken Sie die Halbmenschen einfach ins nächste Tiberiumfeld, um sie zu heilen.

Fliegende **FESTUNG**

TIP 27: Der mächtige Mammut MK 2 ist leider ziemlich lahm. Wenn Sie ihn allerdings mit einem Carryall kombinieren, eignet er sich geradezu ideal für Hit-and-run-Angriffe gegen Kraftwerke, die er


Zu Tip 27: Der Carryall ist die ideale Ergänzung zum Mammut MK2 – so sind Hit-and-run-Taktiken möglich.

mit nur einem Schuß zerstört.

TIP 28: Anders als die Disruptor-Panzer schädigen sich die Teufelszungen auch gegenseitig. Versuchen Sie als GDI-General deshalb, diese durch geschickte Ausweichbewegungen zu einem Knäuel zu verwickeln, damit sie sich untereinander beharken. Billige Einheiten können Sie zudem dazu benutzen, den Feuerstrahl abzublocken.

Teufelszungen **VERKNÄUELN**

LOCKVÖGEL *einsetzen*

TIP 29: Nutzen Sie die Tiberiumadern, um feindliche Kampfmaschinen ins Unglück zu locken. Lenken Sie die Aufmerksamkeit der Fahrzeuge mit ein paar Schüssen auf Ihre Fußtruppen. Sobald der Gegner sie dann verfolgt, flüchten sich Ihre Infanteristen ins giftige Kraut. Die Computereinheiten werden Sie verfolgen und dabei extremen Schaden nehmen.

Feinde **VERSTRAHLEN**

TIP 30: Greifen Sie mit den Disruptor-Panzern stets die am weitesten entfernte Einheit an. So richten Sie in Getümmeln immer größeren Schaden an, da die Strahlen alles zerstören, was ihren Weg kreuzt.

Waffen- **KOMBI**

TIP 31: Besonders effektiv ist Sebastian Siemssens Taktik, den EMP-Schockwerfer mit einer Streurakete oder dem Ionenwerfer zu kombinieren. Sobald eine größere feindliche Armee auf Ihre Basis zukommt, zielen Sie mit dem Lähmungsstrahl auf die erste Einheit. Wenn der Gegner festsitzt, können Sie ihm mit den Massenvernichtungswaffen in Ruhe den Garaus machen.


Tip 31: Nachdem der Ionenstrahl die Abwehr erledigt hat, können Bomber die Raffinerie in Ruhe zerlegen.

HÖHENSTUFEN *ausnutzen*

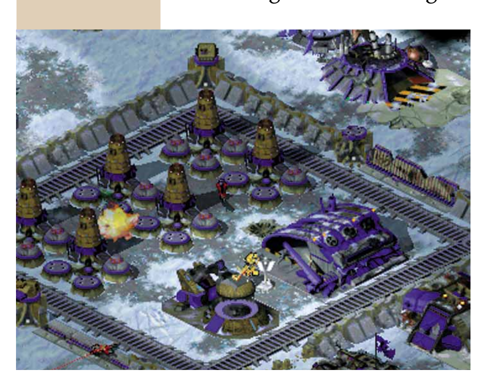
TIP 32: Stefan Brink hat herausgefunden, daß Abwehranlagen, die direkt am Klippenrand stehen, vor allem mit Raketen gut von unten beschossen werden können, da sie durch den ungünstigen Winkel selbst nur sehr schlecht oder gar nicht treffen. Besonders gefährdet sind dabei RGB-Werfer sowie die Luftabwehr.

Alte **BEFEHLE** *nutzen*

TIP 33: Michael Horwath aus Kissing hat entdeckt, daß die alte, einfacher zu bedienende Wegzuweisung aus den ersten Teilen immer noch funktioniert. Wählen Sie dazu eine Einheit oder Gruppe aus, und geben Sie ihr bei gedrückter [Q]-Taste einen Weg vor, der auch um mehrere Ecken führen kann. Ihre Männer werden brav jeden Punkt ablaufen und dabei auch noch Gegner in Reichweite bekämpfen.

INGENIEURE *tarnen*

TIP 34: Ingenieure, die innerhalb eines Tarnfelds in den Untergrund-BMT steigen und sich damit in die gegnerische Basis aufmachen, sind dort nach dem Aussteigen auch noch für ungefähr zwei Sekunden getarnt. Das gibt ihnen einen wichtigen Vorsprung, um heimlich in zu übernehmende Gebäude einzudringen.


Tip 34: Durch zeitweise Tarnung ist unser Ingenieur bis zum Bauhof des Gegners vorgedrungen.

Durchs **TIBERIUM** *nach oben*

TIP 35: Die Raffinerien des Gegners sind sowieso immer ein sehr lohnendes Ziel. Wenn Sie als Nod-Kommandant spielen, öffnet Ihnen der Tiberiumrückstand, den die zerstörte Anlage hinterläßt, noch eine weitere Möglichkeit: Darauf können nämlich keine Betonplatten mehr verlegt werden, was Ihnen den Zugang zu einer ansonsten abgesicherten Basis erleichtert. Der Tip stammt von Andreas Aschauer.

Mit Barrikaden **FALLEN** *stellen*

TIP 36: Die Laserzäune der Nod und der Feuersturm-Wall der GDI sind ideale Fallen für unvorsichtige Feindeinheiten. Schalten Sie die Barrikaden ab, und warten Sie, bis Gegner zwischen den Pfosten stehen. Wenn Sie die Abwehranlagen jetzt wieder aktivieren, werden alle unvorsichtigen Eindringlinge gebraten. Dieser Tip kommt von Wanja Relitzki.

BÜNDNISSE *knacken das MK2-Limit*

TIP 37: Michael Hoffmann hat sich als Nod-Kommandant mit einem GDI-Spieler verbündet und so eine ganze Armee von Mammut-MK 2-Panzern erschaffen. Der GDI-Mann muß dazu einen der mächtigen Kolosse bauen, den der Nod-Bruder ihm mit einem Wagenknacker stiehlt. Jetzt kann ein neuer in Auftrag gegeben werden. Bei mehreren Wiederholungen ist diese Kombination unschlagbar.

TARNUNG *übernehmen*

TIP 38: Wenn Sie mit Hilfe einer mobilen Sensoreinheit eine getarnte Basis angreifen, sollten Sie versuchen, den Tarngenerator nicht zu zerstören, sondern zu übernehmen. Dadurch werden Ihre Einheiten unsichtbar und die Gebäude des Feindes erscheinen auf der Karte. Eine unsichtbare Armee in der eigenen Basis ist wohl der Alptraum eines jeden Kommandanten.

TIP 39: Zerstören Sie als GDI-Spieler möglichst früh die Zentren der Tiberiumadern, um Nod-Gegnern den Rohstoff für Chemieraketen zu entziehen. Am besten eignen sich Schwebepanzer. GUN


Tip 39: Zerstören Sie schnell die Quelle der Tiberiumadern, um Chemieraketen-Angriffe zu unterbinden.

Geiselbefreiung leichtgemacht

Rogue Spear

Haben Sie Ärger mit hartgesottenen Terroristen? Kein Problem, denn ein GameStar-Kommando hat die Welt bereits gerettet und verrät, wie's geht.

Für das taktische Actionspiel Rogue Spear von Take 2 beschreiben wir Ihnen erfolgreiche Routen und die richtige Ausrüstung für alle Missionen außer der ersten, die bereits ausführlich im Handbuch erörtert ist. Aufgepaßt: Als reines Taktikspiel funktioniert Rogue Spear nicht – in einigen Situationen müssen Sie selbst Hand anlegen, da die Teamkameraden-KI manchmal Fehler macht.

Teamzusammenstellung

Das **ANGRIFFS-** *Team*

TIP 1: Vorwiegend werden Sie in den einzelnen Missionen Angriffsspezialisten benötigen. Dabei gibt es keine besonders schwachen Charaktere, jeder ist empfehlenswert. Bei den Truppenführern sollten Sie jedoch auf einen hohen Leadership-Skill Wert legen. Bogart, Chavez und Price haben sich hier bewährt.

Der **SCHARF-SCHÜTZE**

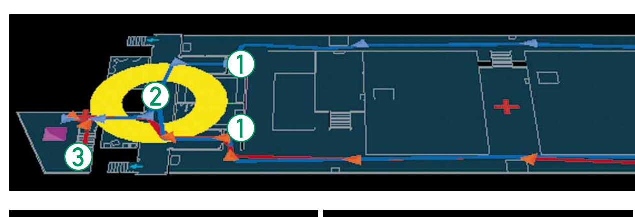
TIP 2: Für die zahlreichen Scharfschützenaufgaben ist Homer Johnston eine gute Wahl. Statten Sie den Mann stets mit der extrem akkuraten PSG-1, einer HK .45 MK23SD und leichtem Schutz in der Farbe des restlichen Teams aus.

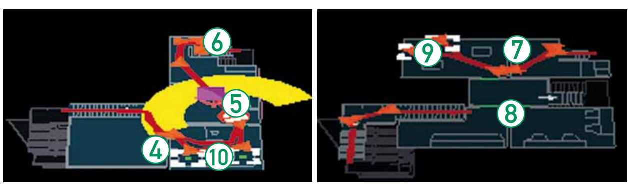
Der **BEOBACHTER**

TIP 3: Für die seltenen Beobachtungs-Missionen ist Kevin Sweeney der richtige Mann. Seine Ausrüstung besteht aus leichtem Schutz, einem Lockpick Kit und dem Heartbeat Sensor. Die Spezialisten für Elektronik und Sprengstoffe sind überflüssig und können durch reguläre Angriffstruppen ersetzt werden.

Mission 2

Team: zweimal zwei Angreifer
Schutz: grau, mittel
Bewaffnung: HK MP5SD5 und HK .45 MK23SD





Mission 2: Die Geiselbefreiung muß blitzartig ablaufen!

Erdgeschoß **BEWACHEN**

TIP 4: Team Blau schleicht nördlich, das rote Team südlich der Schiffsaufbauten zu den mit (1) bezeichneten Punkten. Dort angekommen, werfen die Teams Schockgranaten in den Gang und stürmen nach deren Explosion das Innere des Turms. Während Team Blau bei (2) in den Defensivmodus wechselt, räumt Team Rot den Bereich um die Treppe.

SCHNELLE *Befreiung*

TIP 5: Dann geht's die Treppe hinauf bis zu deren Ende. Bei (4) öffnen Ihre Soldaten die Tür und erledigen die Wachen im Raum dahinter. Genauso verfahren Sie auf der anliegenden Brücke bei (5). Anschließend läuft das Team die Treppe bei (6) runter. Dort reißen sie wieder die Tür (7) auf und erledigen schnellstens die Wachen.

Vorsichtiger **RÜCKZUG**

TIP 6: Anschließend schalten Sie in den Escort-Modus, sammeln die Geiseln bei (9) und (10) ein und bringen sie zum Sammelpunkt beim Start. Achten Sie beim Rückzug auf Terroristen aus dem Raum (8) – bei lauten Gefechten eilen die ihren Kameraden zu Hilfe.

Mission 3

Team: zweimal vier Angreifer
Schutz: Wüste, mittel
Bewaffnung: HK MP5/10SD und HK .45MK23SD



Mission 3: Wenn der Vergifter tot ist, können Sie die Brunnenhalle verlassen.

Granate in den **NEBEN-RAUM**

TIP 7: Team Blau kümmert sich zunächst um die Gegner in Raum (1). Werfen Sie eine Schockgranate hinein, und geben Sie den Soldaten dann den Rest. Nun rückt das blaue Team zur Eingangstür (2) der Werkshalle vor und erledigt dabei gleich noch den Wachmann auf der Verbindungsbrücke (3). Zeit-

gleich erklimmt Team Rot den Steg an der Halle und verschanzt sich vorerst bei Position (4).

VERGIFTER *ausschalten*

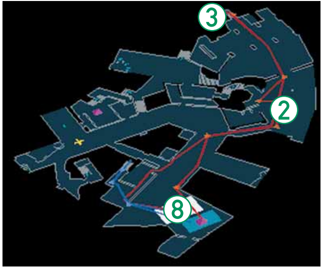
TIP 8: Vorsichtig betritt Team Blau nun die Halle, deckt bei (5) den Mittelgang ab und erschießt dabei den Brunnenvergifter (6). Dann zieht sich das blaue Team zurück und bezieht Position bei (7).

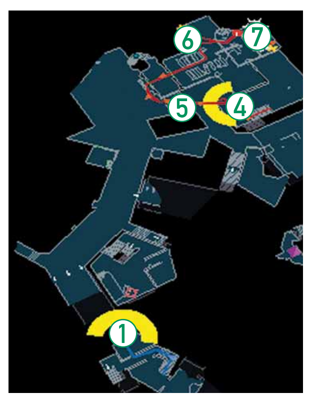
LAGER *erobern*

TIP 9: Team Rot marschiert nach (8) und geht dort in den Defensivmodus. Kurz bevor es dort ankommt, betritt Team Blau die Lagerhalle und räumt aus dem vorderen Bereich leise die Geiseln. Anschließend schlagen die Blauen blitzartig zu und umrunden die letzte Barriere vor den Geiseln (9). Wenn die Terroristen ausgeschaltet sind, geleitet ein Team die Befreiten zum Aufnahmepunkt (10) zurück.

Mission 4

Team: zweimal vier Angreifer
Schutz: Euro, mittel
Bewaffnung: M4 Carbine und HK .45MK23SD





Mission 4: Team Blau hält dem roten Team den Rücken frei.

Auf **SNIPER** *achten*

TIP 10: Team Blau rückt nach (1) vor und überwacht von dort die Straße. Sobald die blaue Truppe in Position ist, laufen die Roten nach Punkt (2), wo sie eventuelle Heckenschützen ausschalten.

DURCH-GANG *bewachen*

TIP 11: Anschließend geht's zu Punkt (3) und dort die Treppe hinauf. Bei (4) geht das rote Team in Stellung und überwacht den Durchgang (5) so lange, bis dort alle Terroristen erledigt sind. Warten Sie notfalls einige Minuten, um ganz sicherzugehen.

KIRCHE *durch Hauptgang stürmen*

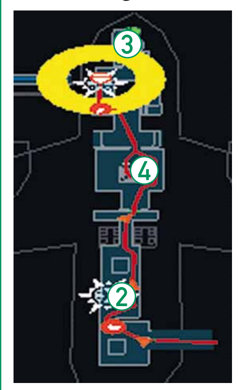
TIP 12: Dann rennt Rot in den Durchgang und stürmt die zerstörte Kirche durch den Hauptgang im Blitztempo. Zunächst wird die Geisel (6) von ihren Henkern befreit. Dann geht's in Raum (7). Einer Ihrer Leute wirft eine Schockgranate hinein. Nach der Explosion wird der Raum schnellstens gestürmt. Dann sammeln Sie die Geiseln ein und eskortieren sie zum Aufnahmepunkt bei (8).

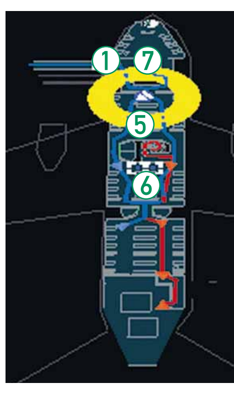
Mission 5

Vom **HÜGEL** *schießen*

TIP 13: Bringen Sie Ihren Scharfschützen auf den Hügeln westlich des Flugzeugs in Stellung. Von dort aus erschießt er den Geiselnehmer auf der Rolltreppe (1). Der Weg ins Innere ist frei. Zeitgleich stürmen beide Teams los. Team Rot betritt den Flieger durch die Frachtluke und arbeitet sich vorsichtig vorwärts.

Team: zweimal zwei Angreifer, ein Scharfschütze
Schutz: schwarz, mittel
Bewaffnung: HK MP5SD5 und HK





Mission 5: Das Wohl der Geiseln hängt von zeitgleich zuschlagenden Teams ab.

Erst der **LADERAUM**

TIP 14: Bei (2) und (3) wirft Ihr Trupp jeweils eine Schockgranate in den Raum und stürmt dann hinein. Bei (4) wird gehalten. Team Blau läuft die Rolltreppe hoch und verteidigt sich, sobald es den ersten Passagierraum (5) erreicht.

ZEITGLEICH *stürmen*

TIP 15: Zeitgleich betreten beide Teams den Passagierraum (6) und brechen jeden Widerstand. Team Blau kehrt nach vorne zurück und nimmt die Treppe (7) nach oben. Dort wirft wieder einer Ihrer Männer eine Schockgranate. Danach knöpfen sich Ihre Jungs die überraschten Terroristen vor. Geleiten Sie dann die Geiseln aus dem Flugzeug.

Mission 6

Team: ein Beobachter





Mission 6: Laufen Sie auf freier Flur stets geduckt!

SELBST *spielen*

TIP 16: In dieser Mission dürfen Sie nicht bemerkt werden, Sie dürfen also auch niemanden umbringen. Spielen Sie den Auftrag auf jeden Fall selber – für eine Planung ist der Job zu heikel.

SENSOR *benutzen*

TIP 17: Sofort nach Missionsstart laufen Sie nach (1), dann nach (2) und von dort geduckt nach (3). Wenden Sie Ihren Heartbeat Sensor an. Betreten Sie das Haus, sobald die Luft rein ist, und manipulieren Sie die Sicherheitssysteme bei (4). Verlassen Sie das Gebäude danach schnell wieder, und laufen Sie geduckt zur Haupttür (5) der Villa hinüber.

COMPUTER *manipulieren*

OBEN *im Nebenraum verstecken*

TIP 18: Betreten Sie das Haus, und steigen Sie die Treppe (6) hinauf. Oben angekommen, erledigen Sie Ihre Arbeit (7) und verstecken sich in einem der kleinen Nebenräume (8), falls eine Wache vorbeischaut.

In den **ANBAU** / **TELEFON** *verwanzen*

TIP 19: Verlassen Sie das Haus auf dem Weg, den Sie gekommen sind, und betreten Sie den Anbau durch die verschlossene Tür (9). Benutzen Sie dazu das Lock-pick Kit. Drinnen betreten Sie den rechten Raum und schließen ab. Sobald laut Sensor auf dem Gang die Luft rein ist, laufen Sie zum Raum (10) und manipulieren dort das Telefon. Verlassen Sie das Anwesen auf demselben Weg, auf dem Sie es betreten haben.

Mission 7

Team: zwei Angreifer; ein Scharfschütze; ein Angreifer (rot)
Schutz: blau, mittel
Bewaffnung: M4 Carbine und HK .45MK23SD





Mission 7: Der Scharfschütze über den Geiseln kümmert sich um die nächsten Gegner, dann werden die Gefangenen aufs Dach gebracht.

Gang **SICHERN**

TIP 20: Alle drei Teams schwärmen über das Dach aus und betreten dann das Treppenhaus im Westen. Am Fuß der Treppe verlassen sie es und gehen vor der Tür bei (1) in Stellung, bis sie sämtliche Terroristen im Gang vor sich ausgeschaltet haben. Sobald der Gang frei ist, bewegen sich die Teams Blau und Grün vor den Eingang des besetzten Studios (2).

Über **GEISELN** *verschanzen*

TIP 21: Die Roten nehmen die Treppe (3) und betreten den Steg zwischen den Stockwerken. Von (6) aus wird per Scharfschütze die Wache (4) über dem Studio ausgeschaltet. Der Scharfschütze rückt vor und bezieht geduckt über den Geiseln (5) Stellung.

Studio **STÜRMEN**

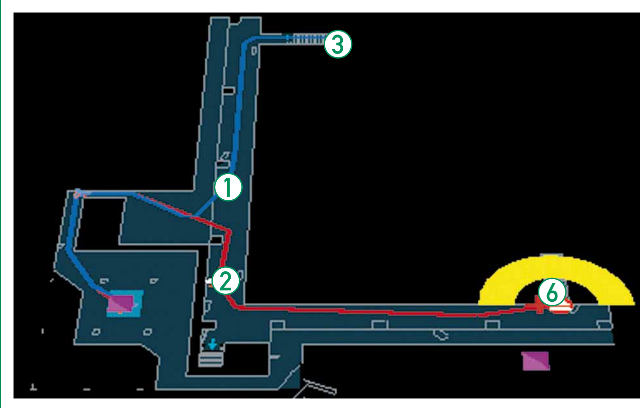
TIP 22: Darauf stürmen die übrigen Teams das Studio und nehmen die Gegner unter Feuer. Der Scharfschütze kümmert sich um die Terroristen, die nun auf die Geiseln losgehen. Wenn alle Gegner erledigt sind, bringt ein Team die Geiseln auf das Dach.

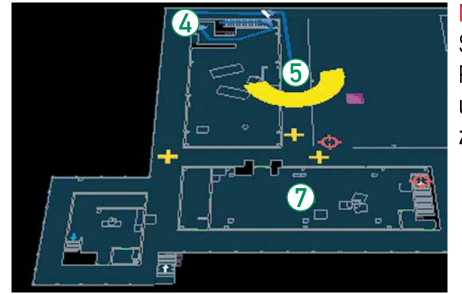
Mission 8

STELLUNG *beziehen*

TIP 23: Zu Beginn bewegen sich alle Soldaten vorsichtig an Land (1). Während Team Rot bei (2) Stellung bezieht, laufen die Blauen die Treppe (3) hoch. Oben angekommen, verläßt das Team die Hütte wieder durch den westlichen Ausgang (4).

Team: zweimal vier Angreifer
Schutz: schwarz, mittel
Bewaffnung: HK MP5/10SD und HK .45MK23SD





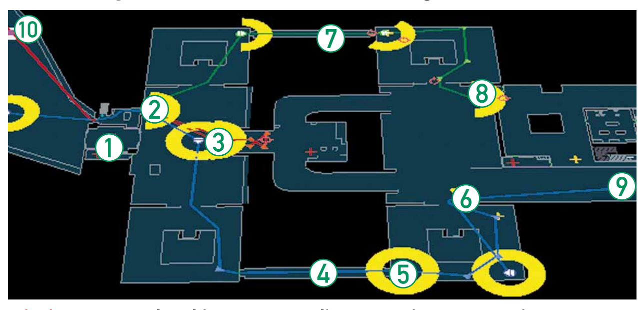
Mission 8: Schießen Sie die Reifen des Fluchtwagens platt, um ein Entkommen zu verhindern.

REIFEN *plattschießen*

TIP 24: Beide Teams beziehen nun gleichzeitig ihre Positionen bei (5) beziehungsweise (6) und sichern in die Richtungen, aus denen eventuell Flüchtlinge kommen könnten. Um ein Entkommen zu verhindern, schießen Sie dem Fluchtwagen einfach die Reifen platt. Sobald sich alles wieder beruhigt hat, suchen Sie das Haus (7) und dessen Umgebung nach überlebenden Feinden ab.

Mission 9

Team: vier Angreifer (blau), zweimal zwei Angreifer
Schutz: Straße, schwer
Bewaffnung: M-16 A2 und 0.357 Desert Eagle



Mission 9: Der Colonel kommt von selbst aus seinem Versteck.

OHNE RÜCKSICHT *stürmen*

TIP 25: Um an den Colonel heranzukommen, locken Sie ihn einfach aus seinem Versteck heraus. Team Blau stürmt auf die Wachtürme (1) zu und erledigt

die dort stationierten Soldaten. Öffnen Sie die Tür am Fuß der Türme, und verlassen Sie das Gebäude (2) auf der anderen Seite. Dort gibt Blau Feuerschutz, die anderen Trupps rücken nach. Team Rot bleibt bei (3) und deckt den Tunneleingang.

Durch **TUNNEL** *vorrücken*

TIP 26: Das blaue Team bewegt sich durch den südlichen Tunnel (4) und deckt auf der anderen Seite (5) den kleinen Hof ab. Wenn dort alle Feinde erledigt sind, zieht es nach (6) vor und schaltet von dort aus per Scharfschütze die Gegner auf der anderen Seite des großen Hofes aus. Nun kann das grüne Team durch den Nordtunnel (7) vordringen und bei (8) den Durchgang zur Kaserne sichern.

ALARM *auslösen*

TIP 27: Die Blauen laufen danach die Rampe nach (9) hinunter bis zur Garage. Sobald der Alarm auslöst, zieht sich das Team rasch an den Ort zurück, an dem es die Mission begonnen hat. Der Colonel flüchtet in einem Lieferwagen, den Team Rot abfängt. Nach seinem Unfall kann der gefangene Colonel nach (10) abtransportiert werden.

Mission 10

Team: ein Beobachter
Schutz: Arctic, mittel
Bewaffnung: HK MP5/10SD und HK .45MK23SD



Mission 10: Nehmen Sie den kürzesten Weg.

KÜRZESTEN WEG *nehmen*

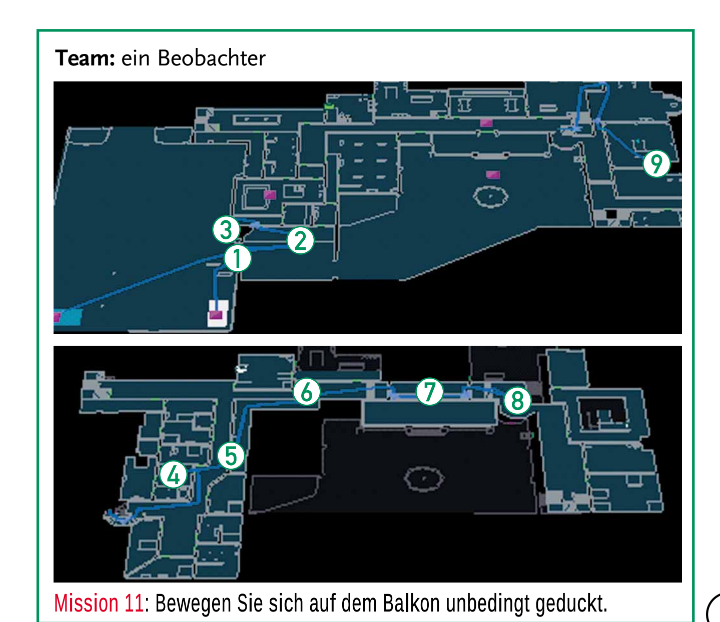
TIP 28: In dieser Mission können Sie beruhigt den kürzesten Weg nehmen. Laufen Sie den Hügel hoch nach (1), und schießen Sie die Scheibe (2) zum Wohnzimmer ein. Drinnen stürmen Sie die Treppe (3) hoch und erschießen die Wache. Erledigen Sie Ihre Missionsaufgabe am Computer, und verlassen Sie das Haus auf dem Weg, den Sie gekommen sind.

Mission 11

TELEFON *manipulieren*

TIP 29: Die dritte und letzte Beobachtermission. Verwenden Sie wieder den Heartbeat Sensor, um die Gegner in der Umgebung aufzuspüren. Sobald die Wache bei (1) Ihnen den Rücken zukehrt, laufen Sie geduckt hinterher, die Treppe (2) nach links hoch, durch die linke Tür und dann auf der Treppe (3) in den ersten Stock. Dort betreten Sie Zimmer (4) und schließen die Tür hinter sich. Manipulieren Sie das Telefon, und verlassen Sie den Raum.

Team: ein Beobachter



Mission 11: Bewegen Sie sich auf dem Balkon unbedingt geduckt.

KAMERA *installieren*

TIP 30: Gehen Sie auf den Balkon (5), und schließen Sie die Tür hinter sich. Laufen Sie geduckt an der Wand entlang bis zur Tür (6), und checken Sie dort per Sensor, ob Sie den Raum ungesehen verlassen können.

Hinter die **TRENNWAND**

Laufen Sie dann hinter die Trennwand (7). Sobald die Luft rein ist, geht's die Treppe (8) runter. Durchqueren Sie die Räume bis zur Bibliothek (9), und erledigen Sie Ihren Job. Kehren Sie dann auf demselben Weg zurück, und bewahren Sie dabei Geduld.

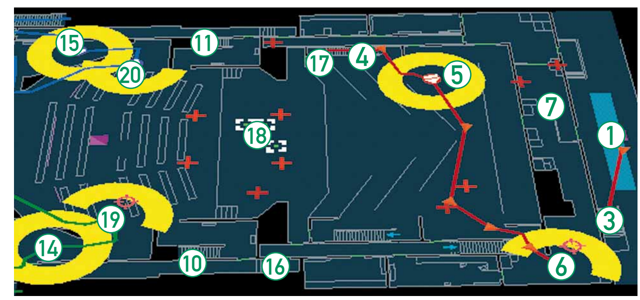
Mission 12

HINTER *die Bühne*

TIP 31: Bringen Sie das rote Team im Hinterhof (1) und alle anderen Teams vor dem Theater (2) in Stel-

Team: zweimal zwei Angreifer, drei Angreifer (rot), ein Angreifer (gelb)
Schutz: schwarz, mittel
Bewaffnung: HK MP5SD5 und HK .45MK23SD





Mission 12: Vor dem Angriff müssen die Terroristen auf den Balkons ausgeschaltet werden.

Über die **FEUERLEITER**

lung. Rot befreit unabhängig von den anderen den Bereich hinter der Bühne. Die Männer erklimmen die Feuerleiter (3) und nehmen im Gebäude die Treppe nach oben, klären dort alle Gänge auf und kehren über die Treppe bei (4) nach unten zurück. Bei (5) geht das Team in den Verteidigungsmodus. Wenn die Luft rein ist, bewegt es sich nach (6) weiter und bewacht von dort aus die hintersten Räume (7).

Angriff **VORBEREITEN**

TIP 32: Nun werfen Team Grün und Blau zeitgleich Schockgranaten in den Vorraum (8) und stürmen. Als Soldat Gelb erledigen Sie selbst erst einige Aufträge. Überraschen Sie die Eskorte bei den Toiletten (9), und befreien Sie die Geisel. Anschließend schleichen Sie die Treppen (10) und (11) hinauf und erledigen dort per Revolver die Scharfschützen. Die Teams Blau und Grün schwärmen aus, steigen die Treppen (12) und (13) hinauf und nehmen sich dort die Wachen vor. Anschließend wartet je ein Team bei den Positionen (14) und (15). Mit dem gelben Soldaten gehen Sie bei (16) in Position, Team Rot wartet bei (17).

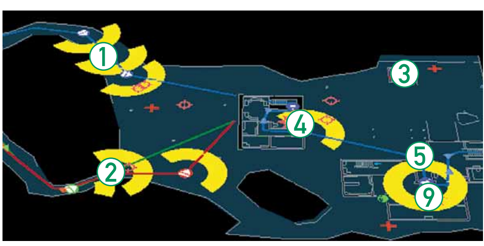
BLAU *und* **GRÜN** *schwärmen aus*

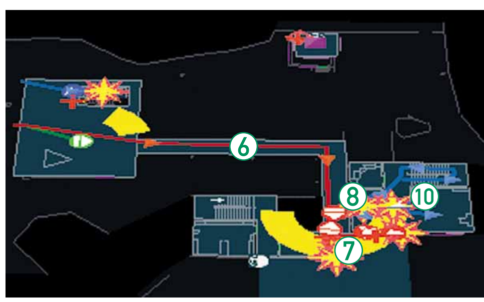
SAAL *stürmen*

TIP 33: Geben Sie nun allen Teams das Signal zum Vorrücken, und stürmen Sie selbst die Bühne bei (18). Die Teams im Saal gehen bei (19) und (20) in Stellung, während Rot von der anderen Seite die Bühne erobert. Nach dem siegreich beendeten Gefecht bringen Sie alle Geiseln nach draußen.

Mission 13

Team: vier Angreifer (blau), ein Angreifer (rot), ein Scharfschütze mit zwei Angreifern (grün)
Schutz: Arctic, mittel
Bewaffnung: Enfield L85A1 und HK .45MK23SD





Mission 13: Wegen der engen Räume können Sie erfolgreich mit Granaten angreifen.

LANGSAM *vorrücken*

TIP 34: Bringen Sie die Teams Blau und Rot in Defensivstellung bei (1) und (2), und rücken Sie langsam vor, bis der Gegner seine tödlichen Minen gezündet hat. Die Mannschaft in Grün erledigt derweil im Scharfschützenmodus die einzelne Wache auf dem Aussichtsturm und die störenden Soldaten im kleinen Wachturm bei (3).

WACH-KASERNE *einnehmen*

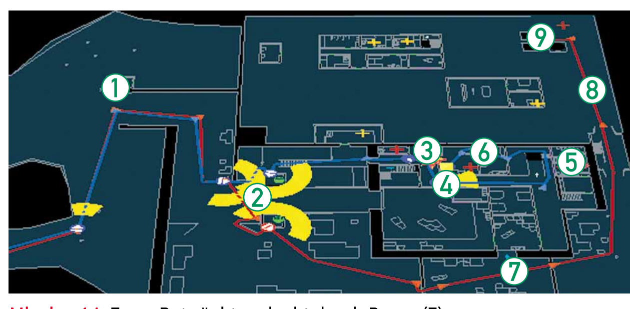
TIP 35: Nun dringt der blaue Trupp in das Gebäude bei (4) ein, wirft eine Handgranate die Treppe hinunter und folgt ihr nach der Explosion. Das Team durchquert das Haus und wartet bei Position (5).

Gegner **NIEDERBOMBEN**

TIP 36: Der rote Soldat folgt dem Steg (6), wirft eine Granate auf den Platz (7) und erschießt alle Feinde, die nun aus ihren Verstecken kommen. Danach öffnet er die Tür zum Haus (8) und wirft eine Granate herein. Während Team Blau nun vorrückt und den Keller (9) des Hauses erobert, wirft der rote Einzelkämpfer eine Granate in den Raum bei (10). Team Blau stürmt den Raum schließlich.

Mission 14

Team: zweimal vier Angreifer
Schutz: Arctic, mittel
Bewaffnung: HK MP5/10SD und HK .45MK23SD



Mission 14: Team Rot rückt geduckt durch Raum (7) vor.

TURM *sichern*

TIP 37: Team Blau erledigt im Scharfschützenmodus die Eingangswache (1) und deckt dann die Brücke zwischen den Türmen (2), bis der dort stationierte Soldat ausgeschaltet ist. Nun wird der linke Turm gestürmt und der wachhabende Soldat erledigt. Betreten Sie das Gebäude, und werfen Sie eine Granate in den Gang (3). Nach deren Explosion rückt das Team nach (4) vor und nimmt per Scharfschütze die Besatzung des Raumes (5) aufs Korn. Anschließend stürmen die Blauen Raum (6) und legen die Bombe.

GEDUCKT *vorgehen*

TIP 38: Dann rückt der rote Trupp aus und erschießt bei (2) im rechten Turm den Wachmann. Im Raum (7) schleichen Ihre Männer geduckt bis zur Ausgangstür. Dann durchqueren Sie den Pfad (8) genauso diskret und geduckt und bringen zuletzt bei (9) wie befohlen die Bombe an.

Mission 15

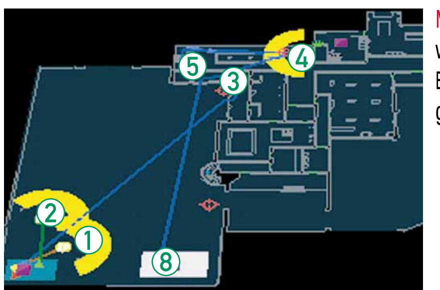
Vorhof **SICHERN**

TIP 39: Die Zweier-Teams beziehen bei den Punkten (1) beziehungsweise (2) Stellung und decken den gesamten Vorhof mit ihren Waffen ab. Das blaue Team bewegt sich schnell zur Tür bei (3) und erobert den dahinterliegenden Raum.

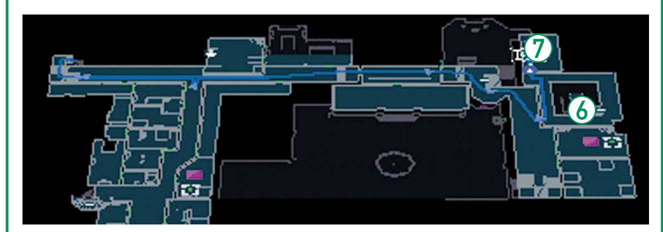
Auf Terroristen **WARTEN**

TIP 40: Bei Punkt (4) halten Ihre Männer die Stellung und erschießen die bald eintreffende Eskorte von Susan Holt. Wenn die erledigt ist, bewegt sich das Team die Treppe (5) hinauf und folgt dem langen Gang bis zur Bibliothek (6). Werfen Sie eine Schockgranate in Raum (7), und erledigen Sie danach alle Terroristen.

Team: vier Angreifer (blau), zweimal zwei Angreifer
Schutz: schwarz, mittel
Bewaffnung: M4 Carbine und HK .45MK23-SD



Mission 15: Die Geiseln werden sofort zu den Exekutionsräumen gebracht.

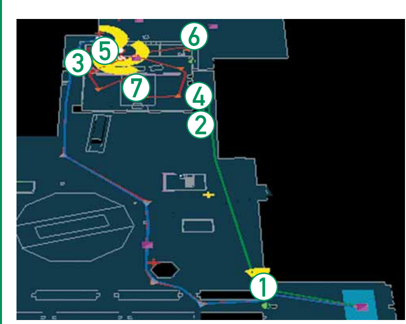


GEISEL *befreien* Nehmen Sie die Geisel mit zurück nach (3), und bringen Sie sie von dort zur Aufnahmezone (8).

Mission 16

HOF *säubern* **TIP 41:** Der Scharfschütze geht bei (1) in Stellung und schaltet alle Gegner aus, die bei Punkt (2) vorbeilaufen. Währenddessen räumen die beiden anderen Teams den Platz von weiteren Terroristen. Die Angriffstrupps rücken nach (3) vor, der Scharfschütze steigt die Leiter (4) hinauf und wartet dort.

Team: vier Angreifer (blau), drei Angreifer (rot), ein Scharfschütze
Schutz: grau, mittel
Bewaffnung: HK MP5SD5 und 0.357 Desert Eagle

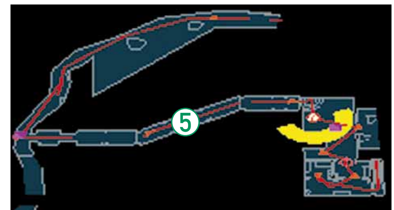


Mission 16: Keine Angst, die Bomben werden nicht gezündet.

Vom **DACH** *angreifen* **TIP 42:** Team Rot erklimmt die Leiter bei (5) und nimmt vom Dach aus den Hof (6) unter Beschuß. Zur gleichen Zeit stürmt auch Team Blau auf den Platz, der Scharfschütze rückt an das zum Platz gewandte Loch in der Wand vor und lauert Gegnern auf. Kümmern Sie sich vor allem um die Reifen der Wagen. Wenn alle Feinde ausgeschaltet sind, säubert ein Team mit Revolvern die Lagerhalle (7) selbst.

Mission 17

Team: zweimal vier Angreifer
Schutz: Wüste, mittel
Bewaffnung: M-16 A2 und .357 Desert Eagle





Mission 17: Ihre Teams sollten die Burgzinnen meiden.

MAUERN *erobern*

TIP 43: Zunächst befreit ein Team die Festungsmauer von Gegnern. Erledigen Sie in der Eingangshalle (1) die Scharfschützen in den Fensteröffnungen. Stürmen Sie dann zunächst den linken Bau (2), und laufen Sie bis ins oberste Stockwerk.

ZINNEN *meiden*

TIP 44: Hier erledigen Sie aus der Tür heraus die Gegner auf den Zinnen. Gehen Sie auf keinen Fall ins Freie, da Sie dort ein gutes Ziel für die Wachen im Festungshof abgeben. Das Team geht den gleichen Weg wieder hinunter und rennt auf der anderen Seite (3) der Eingangshalle bis ganz oben. Wieder geht's nach unten, nach (4) und dort wieder bis ganz oben. Dort angekommen, erledigen Sie die Gegner auf den Zinnen zu beiden Seiten und warten ab.

Durch **HÖHLEN** *eindringen*

TIP 45: Das zweite Team dringt durch die Höhlen (5) in das Haupthaus der Festung ein und stürmt in die oberen Stockwerke bis in Vezirzades Schlafzimmer. Sollte er hier nicht zu finden sein, hat er sich im Stockwerk darüber versteckt. Nach der Eroberung des Haupthauses erledigen die Truppen noch die wenigen Wachen im Burghof. Sparen Sie bei dieser Mission nicht an Granaten und Schockgranaten.

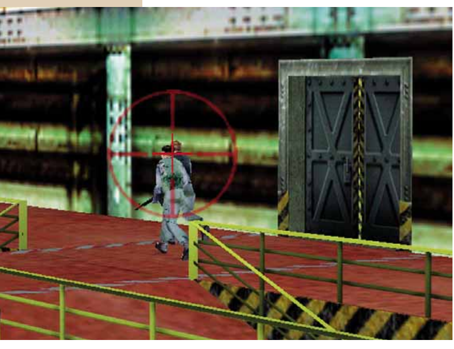
Mission 18

SCHÜTZEN *positionieren*

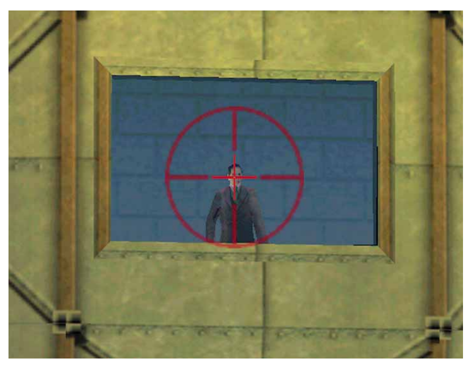
TIP 46: Bringen Sie zunächst die blauen und die roten Soldaten in eine sicherere Position (1). Dann muß der Scharfschütze unbemerkt in Stellung gebracht werden. Er versteckt sich bei (2), bis schließlich der Wachmann herauskommt.

UNBEMERKT *voran*

TIP 47: Laufen Sie unbemerkt durch das große Tor (3) und dann die rechte Treppe (4) hinauf. Verstecken Sie sich dort zwischen den Maschinenblöcken und stellen Sie mit dem Sensor fest, wann die Soldaten (5) am Ende der Halle sich umgedreht haben und mit dem Rücken zu Ihnen weitergehen. Nutzen Sie diese Gelegenheit, und laufen Sie ungesehen durch die Tür (6). Sie gelangen dann in einen Schleusenbereich. Im Raum dahinter sind wieder Soldaten. Sobald die den Mittelgang entlanglaufen, stürmen Sie hinter ihnen durch die Tür auf der anderen Seite. Durch die Türöffnung zur nächsten Halle können Sie Kutkin mit dem PSG-1 anvisieren und eliminieren.

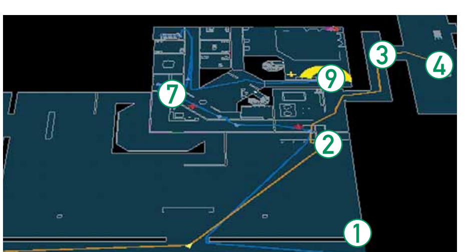


Tip 47: Wenn die Wachen an der Tür vorbeigegangen sind, können Sie ungefährdet loslaufen.



Tip 47: Den üblen Kutkin schalten Sie am besten durch einen gezielten Schuß mit dem PSG-1 aus.

Team: vier Angreifer (blau), drei Angreifer (rot), ein Scharfschütze (gelb)
Schutz: schwarz, mittel
Bewaffnung: Blau: M-16 A2 und .357 Desert Eagle, Rot: HK MP5/10SD und HK .45MK23SD, Gelb: PSG-1 und Heartbeat Sensor



Mission 18: Erledigen Sie zunächst Kutkin per Scharfschütze.



LEISE *erledigen*

TIP 48: Nun rückt das rote Team vor. Es betritt das Gebäude durch den gleichen Eingang wie der Scharfschütze und kämpft sich zur Toilette (7) durch. Verlassen Sie den Raum durch die andere Tür, und nehmen Sie die Treppe am Gangende nach oben. Dort öffnen Sie die Tür (8) und erledigen die Soldaten per Revolver. Laufen Sie nach (9), öffnen Sie die Tür



Tip 48: Neben Kutkin ist dieser Terrorist der einzige Feind an den wichtigen Kühlerkontrollen.

BLAU *räumt auf*

und machen Sie den Arbeiter unschädlich, der die Kühlung abschalten kann. Dann muß das Blaue Team nur noch das ganze Atomkraftwerk aufräumen. GUN

Hilfe für Hexfeld-Kommandeure

Panzer General 4 Western Assault

Unsere Generäle haben sich durch alle Kampagnen des Taktik-Hammers gekämpft. Damit Sie sich ebenso gut schlagen, fassen wir hier unsere Erfahrungen zusammen.

Mit Panzer General 4 – Western Assault setzt SSI die Kultspielreihe würdig fort. Simpler sind die Hexfeld-Schlachten aber trotz vereinfachter Einheitenwerte und neuem Befehlssystem nicht geworden. Unsere Tips helfen Ihnen beim Einstig in das komplexe Rundentaktikspiel. Wegen der vielen Änderungen im Regelsystem zu den Vorgängern sind unsere Strategien aber auch für Panzer-General-Veteranen interessant.

Vor der Schlacht

ANFÜHRER *wählen*

TIP 1: Vor Kampagnenbeginn können Sie wählen, welche beiden Anführertypen am häufigsten in Ihrer Armee vorkommen sollen. Wählen Sie an dieser Stelle Panzer und Bomber aus. Diese beiden Truppentypen werden Sie am häufigsten benötigen. Wenn Sie nicht gerade ein absoluter Profi sind, sollten Sie außerdem die Option »Anführer beschränken« nicht aktivieren, sie erhöht sonst den Schwierigkeitsgrad um ein Vielfaches; die Kampagnen sind kaum zu schaffen.



Tip 1: Panzer und Bomber als Primär-Truppen.

Die **MISCHUNG** *macht's*

TIP 2: Achten Sie bei der Zusammenstellung Ihrer Armee darauf, daß alle Truppentypen vertreten sind. Am wichtigsten sind Infanterie (darunter Fallschirmjäger und Pioniere) und Panzer (große Mobilität und Durchschlagskraft); das Verhältnis sollte etwa 1 zu 3 betragen. Auch Panzerabwehr macht Sinn, da sie oft eine größere Reichweite hat als die Tanks. Außerdem sollten Sie möglichst schnell eine schlagkräftige Bomberstreitmacht aufstellen, Jäger sind weitaus weniger wichtig. Für die Aufklärung genügt in fast allen Szenarios eine Einheit. Den Rest der verfügbaren Plätze füllen Sie mit Artillerie und vor allem viel Flak auf.

Starke **BOMBER** *aufstellen*

Starke **FLAK**

TIP 3: Flugabwehrgeschütze sind in Panzer General 4 viel wichtiger als in allen Vorgängern. Nicht nur, daß die Kanonen ab der vierten Erfahrungsstufe bis zu fünf Felder weit schießen können, sie sind auch äußerst effektiv gegen Bodenziele. Sie sollten über mindestens zwei Flaks verfügen, im Zweifelsfall sind die Geschütze Jagdflugzeugen vorzuziehen. Mit einem Sieben-Sterne-General können die Kanonen zu Rundenbeginn an die Front ziehen, dort mehrmals auf Feindflugzeuge feuern; danach munitionieren sie auf und schießen während des gegnerischen Zuges auch noch heftiges Sperrfeuer.

Mindestens zwei **FLAKS**

Panzermänner nur im **PANZER**

TIP 4: Setzen Sie Truppenkommandeure grundsätzlich passend ein, also beispielsweise nur Panzermänner in Panzern. Denn ein Artillerist kann an einer Pak weder auf seine Spezialbefehle zurückgreifen, noch gewinnt er an Erfahrung. Wenn Ihnen also zum Beispiel die Jagdpiloten ausgehen, sollten Sie zunächst überlegen, ob nicht eine weitere Flak-Einheit ausreicht. Erst wenn sich der Truppennotstand nicht anders umgehen läßt, sollten Sie in Erwägung ziehen, Ihr Jagdflugzeug mit einem Nichtpiloten, etwa einem Spähpanzerführer, zu bemannen.

ÜBERSICHT *nutzen*

TIP 5: Idealerweise sollten Sie vor jeder Schlacht Ihre Armee neu aufbauen und den Gegebenheiten anpassen. Nutzen Sie dazu die Vorab-Übersicht über die Landkarte. Je nach Terrain sind einige Truppentypen gefragter als andere. So sollten Sie in sumpfigem Gelände Ingenieure einsetzen; bei schlechtem Wetter sind Flugzeuge kaum effektiv. Panzer kommen am besten im freien Gelände zurecht. Artillerie brauchen Sie, um eingegrabene Stellungen auszuheben; nutzen Sie sie gegen Forts und Städte.

Panzer für offenes **GELÄNDE**

Kampftaktiken

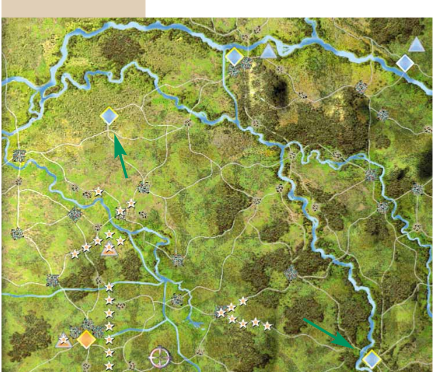
ABWARTEN *und Tee trinken*

TIP 6: Im letzten Drittel der langen Kampagnen sollten Sie dem Gegner den ersten Schritt überlassen und sich einigeln, da er zahlenmäßig meist weit überlegen ist und allzu kühnes Vorgehen hart bestraft. Die Rundenlimits sind ausreichend bemessen, greifen Sie erst in der zweiten oder dritten Runde an. Der aggressive Computergegner wird seine Luftwaffe vorausschicken, die Sie dann gemütlich mit Ihrer Flak und den Jagdfliegern dezimieren können.

FLIEGER *abschiessen*

Kräfte **TEILEN**

TIP 7: In vielen Szenarios liegen die Missionsziele so weit auseinander, daß Sie es nicht vermeiden können, Ihre Armee zu spalten. Achten Sie dann darauf, daß Sie Ihre Kräfte möglichst gleichmäßig verteilen. Die beste Panzerstreitmacht nützt ohne Infanterie wenig.



Tip 7: Oft müssen Sie Ihre Armee teilen.

Auf den **RÜCKEN** *achten*

TIP 8: Da der Computergegner nun viel aggressiver spielt als früher, kann es vorkommen, daß er Ihnen in den Rücken fällt und bereits eingenommene Städte zurückerobert. Dies können Sie vermeiden, indem Ihre Frischlinge immer ein Stück hinter der Front zurückbleiben und durchbrechende Einheiten angreifen.

Nicht **ABLENKEN** *lassen*

TIP 9: Zwar bekommen Sie fast immer einen Bonus, wenn Sie eine Stadt einnehmen. Damit die Zeit nicht zu knapp wird, sollten Sie aber Ihre Bemühungen zunächst nur auf die Missionsziele beschränken und andere Siedlungen nur erobern, wenn sie direkt auf dem Weg liegen. Wenn Sie die Mission dann geschafft haben, können Sie die Bonusziele immer noch angreifen.

Erst **SPEICHERN,** *dann einnehmen*

TIP 10: Wenn eine Armee eine neue Stadt einnimmt, würfelt das Programm aus, welche Belohnung sie dafür erhält. Machnmal wird die Einheit repariert, manchmal steigt ihr Anführer auf, manchmal bekommen Sie einen Prototypen. Wenn Sie vor einer Eroberung abspeichern, können Sie es erneut versuchen, falls Ihnen das Ergebnis nicht zusagt.



Tip 10: Speichern Sie ab, bevor Sie die Stadt erobern.

Keine **GNADE**

TIP 11: Reparaturen sind in Panzer General 4 kostenlos zu haben. Achten Sie also unbedingt darauf, Feindeinheiten komplett zu vernichten, sonst bekommen Sie es in der nächsten Runde mit demselben Gegner erneut zu tun. Wenn Sie das nicht schaffen, manövrieren Sie eine Ihrer Einheiten direkt neben ihn. Dann muß der Computergegner die angeschlagene Formation zurückziehen, um sie zu reparieren.

SONDER-ORDER *nutzen*

TIP 12: Nutzen Sie die Spezialbefehle Ihrer erfahrenen Anführer. Kommandos wie »Anhaltendes Feuer« vervielfachen die Angriffsstärke Ihrer Truppen. Um zu überprüfen, wieviel so eine Sonderorder bringt, wählen Sie sie aus und bewegen den Mauszeiger dann über den Verteidiger. Die (meist verläßliche) Kampfprognose wird sich dann mehr oder weniger stark zu Ihren Gunsten verändern. Wenn Ihnen die Vorhersage nicht zusagt, können Sie beinahe alle Befehle wieder zurücknehmen.

Anführer richtig einsetzen

Slots **FREIHALTEN**

TIP 13: Wenn ein Kommmandeur vier oder sieben Sterne hat, benötigt er einen freien Slot, um auf die nächste Stufe aufzusteigen. Sie sollten also in einem Kampagnen-Szenario nie alle Slots belegen, damit Ihre Anführer weiter an Erfahrung gewinnen können.

ORDEN *nutzen*

TIP 14: Achten Sie darauf, daß Ihre Anführer möglichst nahe an der Slot-Grenze sind. Idealerweise sollten sie vier, sieben oder zehn Sterne haben. Wenn also ein Kommandeur fünf Sterne hat, päppeln Sie ihn mit Orden schnell auf sieben Sterne hoch. Dann verbraucht er genauso viele Slots wie mit fünf Sternen, hat aber zwei Aktionen mehr zur Verfügung.

VETERANEN *bevorzugen*

TIP 15: Setzen Sie lieber einen erfahrenen Kommandeur ein als zwei Neulinge. Im Allgemeinen ist eine kleine, dafür aber versiertere Truppe besser als viele Frischlinge. Denn nur erfahrene Anführer können Sonderbefehle erteilen und die von ihnen geführte Einheit schlagkräftiger machen. Bei den Einheiten ist es dagegen nicht so wichtig, immer nur die besten

ALTE *Truppentypen bringen's auch*

Modelle zu verwenden. Ältere Ausführungen gleichen die schlechteren Angriffs- und Defensivwerte damit aus, daß sie eine höhere Truppenstärke haben. Beispielsweise ist ein rostiger Panzer 4 J dadurch fast genauso effektiv wie ein nagelneuer Panther G.

INFANTERIE *nicht befördern*

TIP 16: Achten Sie bei der Ordensverteilung immer darauf, wie viele Aktionen die kommandierte Einheit maximal ausführen kann. So macht es beispielsweise wenig Sinn, einen Infanteriebefehlshaber auf zehn Sterne zu bringen, weil Fußtruppen sowieso maximal dreimal ziehen und zweimal angreifen können. Außerdem ist zum Beispiel ein Panzermann mit sieben Sternen schlagkräftiger als ein Aufklärer der gleichen Erfahrungsstufe.

Sterne ideal verteilen

Truppentyp	Sterne
Infanterie	4
Panzer	7
Panzerabwehr	7
Aufklärer	4
Artillerie	7
Flak	7
Jäger	4
Bomber	10

Punkte **VERBRAUCHEN**

TIP 17: Wenn Ihre Anführer zum Rundenende noch Aktionspunkte übrig haben, prüfen Sie, ob Sie diese nicht in Defensivbefehle wie Eingraben, Tarnen oder Feuerkontrolle investieren können.

Bomber **VERSTECKEN**

TIP 18: Den Bomberbefehl »In den Wolken fliegen« können Sie mißbrauchen, um Bodeneinheiten oder Ihre Jäger zu sichern. Ein so geschützter Bomber ist nämlich für den Gegner unsichtbar, solange der nicht ein Flugzeug direkt daneben zieht. Wenn Sie nun einen Bomber in den Wolken vor einem Ihrer Jäger parken, wird ein gegnerisches Jagdflugzeug, das auf ein Duell aus ist, zunächst auf den Bomber treffen und vom Begleitschutz abgefangen. RS

Profi-Taktiken für Puckjäger

NHL 2000

Mit unseren NHL-Tips werden Sie zum gefürchteten Eisbären.

Die Sportspiel-Referenz NHL 2000 von EA Sports hat die KI des Computergegners im Vergleich zum Vorgänger kräftig gesteigert. Ein Grund mehr, Ihnen Taktiken für Teamaufstellung und die eisigen Partien zu präsentieren.

Dreamteam zusammenstellen

Team **SELBER** *aufstellen*

TIP 1: Lassen Sie Ihre Mannschaft niemals automatisch aufstellen, sondern legen Sie selber Hand an. Der Computer berücksichtigt nämlich ausschließlich die Stärke der Spieler, stellt gute viel zu häufig auf, so daß sie vorzeitig außer Atem geraten, und berücksichtigt für das Team wichtige Mitglieder gar nicht.

Team **DURCH-WECHSELN**

TIP 2: Die Superstars bringen Ihnen wenig, wenn sie in fast jeder Situation aufs Eis müssen und spätestens zur Hälfte des Drittels auf dem Zahnfleisch kriechen. Wechseln Sie deshalb vor allem Ihre Defense systematisch durch, so daß sie bei gegnerischen Breakaways nicht immer den Kürzeren ziehen, weil Ihre Top-Verteidiger nur müde hinterhergucken können.

AUSDAUER *einplanen*

Berücksichtigen Sie bei Ihren Entscheidungen unbedingt den Ausdauerwert der zur Wahl stehenden Spieler (»Endurance« in der US-Version).

TORWART *pausiert*

TIP 3: Gönnen Sie Ihrem Haupt-Torwart während einer langen Saison ein paar Spiele Pause – vor allem, wenn schwächere Gegner auf dem Programm stehen. Denn in der Regel ist sein Ersatzmann fast genauso gut, und Ihr Top-Goalie kann ausgeruht und topfit in die Saison zurückkehren.

WERTE *beachten*

TIP 4: Die Overall-Werte der Spieler irritieren: Ein Spieler mit einem Wert von 82 muß nicht zwangsläufig besser sein als ein 78er. Achten Sie besser besonders auf die Einzelwerte Tempo und Schußkraft. Andere Daten erscheinen auf den ersten Blick zwar wichtig – doch ihre Auswirkungen merken Sie auf dem Spielfeld kaum noch. Vor allem den Paß-Wert können Sie vernachlässigen, denn es kommt sowieso fast jeder Paß an.



Tip 4: Achten Sie vor allem auf Tempo (Speed) und Schußkraft (Shot Power) Ihrer Recken.

VERLETZTE *kurieren lassen*

TIP 5: Spieler mit kleineren Verletzungen sind durch ein Pflaster- oder Thermometersymbol gekennzeichnet. Setzen Sie einen derart Angeschlagenen möglichst nicht ein, da sonst ein hohes Risiko besteht, daß sich der Spieler bei einem harten Check richtig schwer verletzt und mehrere Monate ausfällt.

ROWDIES *in die 4. Reihe*

TIP 6: Die vierte Angriffslinie wird in der NHL meist als »Checking-Reihe« bezeichnet – so sollten Sie es auch im Spiel handhaben, wenn Sie die Truppe zusammenbauen: Stellen Sie vor allem die Rauhbeine und Tough-Guys in dieser Reihe auf. Dadurch können sich Ihre drei Topreihen lange genug ausruhen und dann gestärkt aufs Spielfeld zurückkehren.

LINKS *und* **RECHTS** *einteilen*

TIP 7: Achten Sie beim Aufstellen der Defense darauf, daß links immer ein Spieler mit Attribut »schießt links« antritt, und rechts ein Kollege mit »schießt rechts« (falls möglich, es gibt nur wenige Rechtsschützen). Im Penalty-Killing ist dies ebenfalls zu empfehlen, im Power Play eher irrelevant.

POWER PLAY

TIP 8: In den Power Play Lines (PPL) sollten Ihre besten Angreifer spielen. Normalerweise sind die ersten beiden Sturmreihen automatisch auch die erste und zweite PPL. Die Verteidiger stellen Sie am besten nach ihrer Schußstärke auf, denn im Power Play sind besonders Schlagschüsse von der blauen Linie wichtig – je härter, desto besser. Falls Sie nicht genug geeignete Verteidiger haben, können Sie auch einen schußgewaltigen Angreifer auf einen der Defense-Plätze setzen. Das hilft übrigens auch bei Tip 16.

PENALTY KILLING

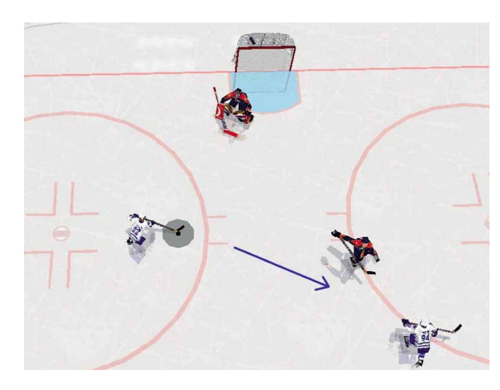
TIP 9: Beim Penalty Killing (PK) sind Center-Spieler besonders wichtig, die das Faceoff sehr gut beherrschen. Denn ein gewonnenes Faceoff in Unterzahl ist Gold wert. Als Wing sollten Sie die Spieler einsetzen, die eine etwas härtere Gangart bevorzugen, also beim Aufstellen vor allem die Werte Checking, Defense Awareness und Intensity beachten.

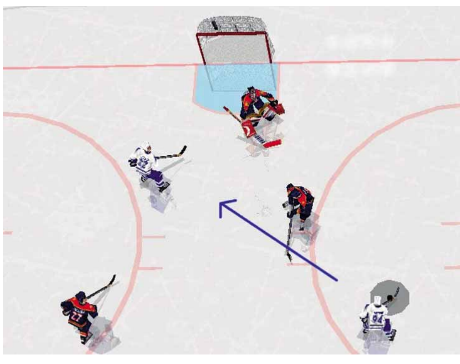
Auf dem Eis

Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es keine Patentlösung, um Tore am Fließband zu produzieren. Denn bei NHL 2000 kann man aus den unterschiedlichsten Situationen treffen. Zwei Wege mit verschiedenen Varianten führen aber häufig zum Erfolg: der One-Timer und der Breakaway.

ONE-TIMER

TIP 10: Zum One-Timer fahren Sie mit Ihrem Flügelspieler an der Seite entlang und ziehen dann schräg Richtung Tor. Kurz vor dem Tor passen Sie







Zu Tip 10: Beim One-Timer mit Doppelpaß müssen Sie den Torwart täuschen, der dann eine Ecke offen läßt.

zu einem freistehenden Spieler in der Mitte (meist der Center). Der Torwart ist bei diesen schnellen Pässen meist irritiert und wirft sich hektisch auf den Boden. In jedem Fall ist bei einer perfekten Ausführung eine Torecke komplett frei, und Sie können mit einem plazierten Schuß leicht punkten.

Ebenfalls erfolgversprechend ist dabei auch der direkte Doppelpaß: Passen Sie den Puck in die Mitte, um ihn sofort wieder zum Paßgeber zurückzuspielen, der dann in die offene Ecke des gegnerischen Tores treffen kann.

BREAKAWAY

TIP 11: Der Breakaway ist gegenüber NHL 99 etwas einfacher geworden. Dazu fahren Sie gerade auf den Keeper zu (das ist die beste Position), täuschen kurz links an und ziehen dann nach rechts rüber. Mit etwas Glück fällt der Torhüter auf Ihre Täuschung herein, und die Ecke ist frei.

... mit **SCHLENKER**

Manchmal reicht auch einfach ein kurzer Schlenker nach rechts, um dann den Puck einzuschieben. Das klappt besonders mit schnellen, beweglichen Spielern gut – vor allem, wenn sie sehr nah am Goalie sind, der dadurch nicht rechtzeitig reagieren kann.

... oder mit der **RÜCKHAND**

Diese Standardvariante klappt auch prima mit der Rückhand, was außerdem den Vorteil hat, daß der Spieler im letzten Moment vom Torwart wegfährt und so das Risiko eines Torabseits (Spieler steht im blauen Kreis) umgangen wird.

Richtig **VERTEIDIGEN**

TIP 12: Da der Computer sehr gut angreift, müssen Ihre Verteidiger auf Zack sein. Grundsätzlich gilt: Checken macht zwar Spaß, ist aber nicht gerade die beste Methode, um ernsthaft sein Tor sauber zu halten.

STOCHERN

Vielmehr sollten Sie verstärkt auf den bewährten »Stocher-Button« (der Schuß-Knopf, wenn man den Puck nicht hat) zurückgreifen, mit dem man dem Angreifer den Puck rauben oder ihn zumindest durch Stockhakeln aufhalten kann. Vor allem wenn Sie einen Angreifer verfolgen (etwa beim Breakaway), ist dieser Button meist die einzige Möglichkeit, den Spieler noch zu stoppen – zumal Sie nicht nah am Mann sein müssen, sondern auch aus etwas Entfernung Ihren Stock zum Stören einsetzen können.

Schuß **BLOCKIEREN**

TIP 13: Ein weiterer nützlicher Button ist der »Block Shot«-Knopf: Wenn der Angreifer kurz vor dem Schuß ist, werfen Sie sich lieber davor, als noch umständlich zu versuchen, den Spieler zu stören.

RÜCKWÄRTS *verteidigen*

Oft kommt es vor, daß die Defenser rückwärts fahren, beispielsweise bei einem schnellen Gegenangriff. In dieser Situation ist ein beherzter »Poke-Check« (mit dem Hinterteil voraus) genau das richtige, um den anbrausenden Gegner zu stoppen. Versuchen Sie aber nicht, sich umzudrehen, um wieder vorwärts zu fahren – das würde viel zu lange dauern.

SPEED BURST

TIP 14: Den »Speed Burst«-Button sollten Sie mit Abstand am häufigsten benutzen, sonst können Sie mit den schnellen Gegnern nicht mithalten. Einziger Nachteil: Ihre Spieler ermüden sehr schnell, wenn Sie den Speed Burst zu oft einsetzen.

Rascher **KONTER**

TIP 15: Schießen Sie mit einem Ihrer Wings den Puck aus Ihrem in das gegnerische Drittel (beim Ausholen in Richtung Bande zielen), so daß er möglichst an der Bande liegenbleibt. Kurz nach dem Schuß sollten Sie den Spieler wechseln und kräftig den Speed Burst einsetzen, um entweder als erster am Puck zu sein oder einen kräftigen Bandencheck anzusetzen. Dadurch kann sich die gegnerische Defense nicht formieren, so daß oft in der Mitte einer Ihrer Spieler freisteht, den Sie schnell anspielen können.

VERTEIDIGER *greifen an*

TIP 16: Beziehen Sie Ihre Defenser ins Angriffsspiel ein, denn die Chance auf ein Schlagschußtor ist bei NHL 2000 viel höher als in den Vorgängern. Durch einen überraschenden Rückpaß an die blaue Linie hat Ihr Defenser meist etwas Zeit und Raum, um einen heftigen Schlagschuß anzubringen. Je mehr Trubel vor dem Tor herrscht, desto besser. Jetzt können Sie entweder auf einen direkten, einen abgefälschten Treffer oder einen Abstauber hoffen – vor allem, wenn Sie einen schußstarken Mann einsetzen.

TIMEOUT *nutzen*

TIP 17: Nutzen Sie unbedingt das neue »Timeout«-Feature: Falls Sie kurz vor Schluß mit einem Tor hinten liegen, versuchen Sie um jeden Preis ein Faceoff im gegnerischen Drittel zu erreichen. Nehmen Sie dann ein Timeout. Dadurch können Sie einen sechsten Feldspieler für Ihren Torwart einwechseln und Ihre ausgeruhte erste Reihe aufs Eis schicken.

SCHUSS *aus allen Lagen*

TIP 18: Schießen Sie aus allen Lagen! Dank des realistischeren Gameplays gehen gute Schlagschüsse öfter ins Tor – der Goalie hält nämlich »menschlicher« und läßt auch mal einen Puck durch die Schoner rutschen, den er früher sicher erwischt hätte.

BRUTALO- *Check*

TIP 19: Nicht fair, aber hilfreich: Nutzen Sie in bestimmten Situationen den »Big Hit«-Button. Davor holen Sie per Speed Burst richtig Schwung und

checken den Gegner dann kräftig um. Das bringt besonders dann etwas, wenn Sie es mit einem Ihrer Rauhbeine versuchen (sind rot gekennzeichnet). Je stärker der attackierte Spieler ist, desto besser.

Fliegender **WECHSEL**

TIP 20: Das geschickte manuelle Wechseln der Linien, auch »fliegender Wechsel« genannt, ist äußerst wichtig. Die Spieler ermüden ziemlich schnell, vor allem, wenn Sie den Speed Burst verstärkt einsetzen. Fahren Sie vor einem geplanten Wechsel mit einem Spieler über die Mittellinie (das muß sein, da es sonst Icing gibt), und schießen Sie den Puck ins gegnerische Drittel, indem Sie beim Ausholen entweder nach schräg links oder schräg rechts zielen. Dabei sollten Sie den Puck möglichst tief ins gegnerische Drittel befördern, um der eigenen Mannschaft mehr Zeit für den Wechsel zu geben.

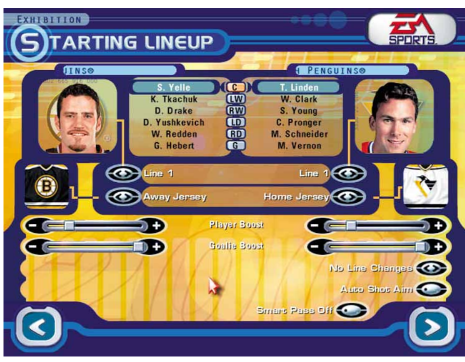
ZEIT *gewinnen*

Optionen-Tuning

In der Standardeinstellung ist NHL 2000 wegen der niedrigen KI der gegnerischen Abwehr für echte Cracks zu leicht. Hier ein paar Tips, um das Spiel schwieriger und realistischer einzustellen.

BOOST- *Leiste ändern*

TIP 21: Stellen Sie den Boost für die Goalies ganz nach oben, für die Spieler ganz nach unten. So ist der Goalie nun maximal schwer und das Spiel nicht mehr übertrieben schnell – und somit auch realistischer. In einer Saison können Sie die Boosts in der Option »Beauftragter« einstellen, allerdings gelten die Einstellungen dann für alle Teams. Wenn Sie es besonders schwierig sowie realistisch wollen, stellen Sie den Speed Burst aus. Der bevorzugt Sie nämlich, da der Computergegner ihn nicht einsetzt.



Tip 21: Für höchsten Realismus stellen Sie Player Boost auf Minimum und Goalie Boost auf Maximum.

Zeit **VERKÜRZEN**

TIP 22: EA Sports hat die Geschwindigkeit der Uhr verändert. Ein 20-Minuten-Spiel dauert zu lang, Torergebnisse im Handball-Bereich sind an der Tagesordnung. Stellen Sie die Uhr auf 12 Minuten – das entspricht etwa einem 20-Minuten-Spiel in NHL 99.

Gute **ÜBERSICHT**

TIP 23: Unter den zahlreichen Kameraperspektiven bietet »Overhead 2« die beste Übersicht, ohne zu weit vom Spielgeschehen entfernt zu sein.

NHL für **ROCKER**

TIP 24: Falls Ihnen die Musik nicht gefällt oder Sie die alten Rocksongs aus NHL 99 vermissen: Kopieren Sie einfach die alten Menümusiken aus NHL 99 ins NHL-2000-Verzeichnis. Die benötigten ASF-Dateien sind im Unterverzeichnis \FEAUDIO. MD

Profi-Tips und Waffenkunde

System Shock 2

Das spannende Action-Rollenspiel ist vollgepackt mit nützlichen Gegenständen und Waffen – wir erklären ihre Eigenschaften und geben Tips zum Gebrauch.

Wer unvorbereitet in die »von Braun« stürzt, wird nicht lange überleben. In welche Richtung Sie sich spezialisieren, will zum Beispiel gut überlegt sein. Wir geben Ihnen Tips zu den wichtigsten Gegenständen im Spiel, damit Ihnen die Entscheidung leichter fällt.

Wahl der **WAFFEN**

TIP 1: Sie sollten sich relativ früh überlegen, welche Fähigkeiten und Waffenklassen Sie mit Cybermodulen ausbauen wollen. Wir empfehlen für jeden Charakter die Spezialisierung auf Standardwaffen; das Sturmgewehr ist das nützlichste Schießeisen im Spiel, und Sie finden genug Munition dafür. Zur Standardausrüstung sollte außerdem der Granatwerfer gehören. Die stärksten Waffen der anderen Kategorien sind in ihrem Nutzen eher enttäuschend.

STURMGEWEHR *ist ideal*

Kleine **GRANATEN**-*kunde*

TIP 2: Splittergranaten sind Allzweckmunition, setzen aber auch Geschütztürmen ordentlich zu. Brandgranaten eignen sich exzellent gegen organische Gegner, vor allem gegen Rumbler. EMP-Granaten legen Roboter lahm, Disruption-Munition taugt gegen alle Ziele. Annäherungsgranaten sind nur selten nützlich; wenn der Platz im Inventar knapp wird, können Sie sie getrost ablegen.

Welche **RÜSTUNG?**

TIP 3: Die Energiepanzerung bietet den stärksten Schutz im Spiel und läßt sich schon mit Stärke 3 tragen, fällt aber wegen Energiemangel immer in den ungünstigsten Situationen aus. In späteren Levels gibt's kaum noch Ladeterminals, Sie sollten also genügend Batterien mit sich herumtragen – oder auf eine der Standardpanzerungen umsteigen.

Keine Angst vor **STRAHLUNG**

TIP 4: Lassen Sie Schutzanzüge und Annelid-Rüstungen liegen. Verstrahlte Gebiete kommen im Spiel viel zu selten vor, als daß sich das Herumtragen lohnen würde. Den stärksten Schutzwert bietet übrigens der Psi-Spruch Psychoreflective Aura: Für kurze Zeit werden 60% des Schadens absorbiert.

Stärker durch **IMPLANTATE**

TIP 5: Das nützlichste Implantat ist der BrawnBoost: Ihre Kraft steigt um einen Punkt, so daß Sie im Nahkampf mehr Schaden anrichten und drei zusätzliche Inventarfelder bekommen. Implantate müssen regelmäßig an Energieterminals aufgeladen werden.

ZWEITES *Implantat*

TIP 6: Wenn Sie Cybernetically Enhanced als Spezialfähigkeit wählen, können Sie ein zweites Implantat benutzen. Nützlich ist der EnduroBoost, der Ihnen fünf zusätzliche Lebenspunkte spendiert. Auch Annelid-Implantate eignen sich als Ergänzung.

NAHKAMPF-*Taktik*

TIP 7: Erledigen Sie so viele Gegner wie möglich im Nahkampf. Wenn Hybriden mit dem Bleihrohr ausholen, weichen Sie aus; nachdem der Schlag in die Leere ging, hauen Sie zu. Fernkämpfer wie die Midwifes machen Sie erst auf sich aufmerksam und ziehen sich dann hinter eine Ecke zurück; die Feinde laufen Ihnen hinterher und lassen sich bequem im Nahkampf erledigen.

Tip 7: Wenn der Hybrid mit dem Bleirohr danebengeschlagen hat, können Sie gefahrlos hinlangen.

TIP 8: Geben Sie sich einen Punkt auf Forschung, damit Sie die Organe der Anneliden untersuchen können; jede Waffe richtet dann 25% mehr Schaden gegen einen Gegnertyp an. Die restlichen Forschungspunkte können Sie sich schenken, sofern Sie nicht Alienwaffen benutzen wollen. CS

FORSCHUNG *muß sein*

Alle Waffen im Überblick

Rohrzange



Die **STANDARD**-*waffe*

Voraussetzung: Keine	
Die erste Waffe wird auch lange Zeit Ihre wichtigste sein: Um Munition zu sparen, sollten Sie so viele Gegner wie möglich im Nahkampf erledigen. Die Ausnahme sind Roboter und Geschütztürme, die bei ihrer Zerstörung explodieren und Sie verletzen würden.	

Pistole



Die erste **SCHUSSWAFFE**

Voraussetzung: Konventionelle Waffen 1	
Schußmodi: Normal und Salve; feuert drei Schüsse in rascher Folge, starker Rückstoß	
Modifikation 1: Benötigt Modifizieren 1, erhöht Schaden, erhöht Magazingröße	
Modifikation 2: Benötigt Modifizieren 3, erhöht Schaden, verkürzt Nachladezeit	
Neben der Rohrzange die wichtigste Standardwaffe für einen Großteil des Spiels. Wird erst durch das Sturmgewehr überflüssig. Modifizieren Sie die Pistole, um den größtmöglichen Nutzen herauszuholen.	

Wichtig und **VIELSEITIG**

Schrotflinte



Nur für **NAHKAMPF**

Es gibt reichlich **MUNITION**

Voraussetzung: Konventionelle Waffen 3

Schußmodi: Normal und Dreifachschuß; verdoppelt den Schaden, verbraucht drei Einheiten Munition

Modifikation 1: Benötigt Modifizieren 1, erhöht Schaden, verkürzt Nachladezeit

Modifikation 2: Modifizieren 3, erhöht Schaden, verringert Rückstoß

Die Schrotflinte hat eine niedrige Schußfrequenz und richtet nur auf kurze Distanz vollen Schaden an. Der kräftige Dreifachschuß ist einigermaßen nützlich, ansonsten ist die Flinte eher zweite Wahl.

Sturmgewehr



Die **BESTE** *Schußwaffe*

Reichlich **MUNITION**

Voraussetzung: Konventionelle Waffen 6, Kraft 4

Schußmodi: Normal und Dauerfeuer; schießt kontinuierlich, aber starker Rückstoß

Modifikation 1: Modifizieren 3, erhöht Schaden, verkürzt Nachladezeit

Modifikation 2: Benötigt Modifizieren 4, erhöht Schaden, erhöht Magazingröße

Das Sturmgewehr ist die beste Waffe im Spiel; es nutzt die gleiche Munition wie die Pistole, richtet aber 25% mehr Schaden an.

Laserpistole



SCHWACHER *Schuß*

Gut zum **ÜBERLADEN**

Voraussetzung: Energiewaffen 1

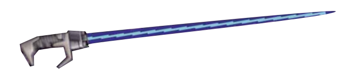
Schußmodi: Normal und Überladen; verbraucht enorme Energie für einen deutlich stärkeren Schuß, lange Nachladezeit

Modifikation 1: Benötigt Modifizieren 1, erhöht Schaden und Ladung

Modifikation 2: Benötigt Modifizieren 4, erhöht Schaden, reduziert Energieverbrauch

Dank der Ladeterminals geht der Laserpistole nie die Munition aus. Der Schaden ist relativ gering. Nur im Überladen-Modus brauchbar.

Laserdegen



Leicht und **TÖDLICH**

Voraussetzung: Energiewaffen 4, Wendigkeit 4

Eine exzellente Nahkampfwaffe. Beschädigt sogar Gegner, die immun gegen Energieangriffe sind.

Doppel-EMP-Gewehr



Nur gegen **ROBOTER**

Gute **ERGÄNZUNGSWAFFE**

Voraussetzung: Energiewaffen 6

Schußmodi: Normal und Überladen; höherer Energieverbrauch, aber mehr Schaden in der Umgebung

Modifikation 1: Benötigt Modifizieren 3, erhöht Schaden und Ladung

Modifikation 2: Benötigt Modifizieren 5, erhöht Schaden, erhöht Projektilgeschwindigkeit

Die beste Waffe gegen Robos, aber vollkommen nutzlos gegen organische Gegner. Eher unbrauchbar, weil gegen Ende des Spiels fast keine Roboter mehr vorkommen. Nur sinnvoll als Ergänzungswaffe.

Granatwerfer



Die **PFLICHTWAFFE**

STARK und vielseitig

Voraussetzung: Schwere Waffen 1

Schußmodi: Explosion bei Kontakt und Abprallen; Granaten lassen sich um Ecken schießen und explodieren erst nach einigen Sekunden

Modifikation 1: Benötigt Modifizieren 1, erhöht Schaden, erhöht Magazingröße

Modifikation 2: Benötigt Modifizieren 3, erhöht Schaden und Frequenz, reduziert Nachladezeit

Eine Pflichtwaffe für jede Charakterklasse. Mit fünf Munitionstypen sehr vielseitig und extrem stark. Taugt nur für den Fernkampf, da die Explosionen auch Sie selbst beschädigen.

Stasisfeld-Generator



FRIERT *Gegner ein*

Seltene **MUNITION**

Voraussetzung: Schwere Waffen 3, Kraft 3

Schußmodi: Normal und Umgebung; friert alle Gegner im engen Umkreis des Aufschlagpunkts ein

Modifikation 1: Benötigt Modifizieren 2, erhöht Geschwindigkeit des Stasis-Strahls

Modifikation 2: Benötigt Modifizieren 4, reduziert Munitionsverbrauch des Generators

Der Stasisfeld-Generator richtet keinen Schaden an, friert aber Gegner für einige Zeit ein; die können dann gefahrlos im Nahkampf erledigt werden. Schluckt die seltene Prismen-Munition.

Fusionskanone



ALLZWECK- *waffe*

Braucht viel **KRAFT**

Voraussetzung: Schwere Waffen 6, Kraft 4

Schußmodi: Normal und Todesstoß; Langsamere, größere Energiekugel, die mehr Schaden anrichtet

Modifikation 1: Benötigt Modifizieren 4, erhöht Schaden, erhöht Magazingröße

Modifikation 2: Benötigt Modifizieren 5, erhöht Schaden, reduziert Munitionsverbrauch

Die Fusionskanone taugt gegen alle Gegner, richtet aber nur durchschnittlichen Schaden an. Im Todesstoß-Modus effektiv, aber die Energiekugel fliegt sehr langsam. Verbraucht seltene Munition.

Kristallsplitter



STÄRKSTE *Nahkampfwaffe*

Voraussetzung: Alienwaffen 1, Forschung 4

Der Kristallsplitter muß erst erforscht werden, ist dann aber die stärkste Nahkampfwaffe im Spiel. Schon dafür lohnt sich die Investition in Alientechnik, auch wenn die anderen Waffen eher schwach sind.

Viren-Waffe

Gut gegen **ORGANISCHE** *Gegner*

Braucht **WURM-** *Munition*

Voraussetzung: Alienwaffen 4, Forschung 3

Schußmodi: Gegen Menschen und Anneliden

Modifikation 1: Benötigt Modifizieren 3, erhöht Schaden, erhöht Magazingröße

Modifikation 2: Benötigt Modifizieren 5, erhöht Schaden, reduziert Munitionsverbrauch

Die Annelid-Waffe taugt nur gegen organische Feinde, Roboter werden nicht beschädigt. Nur im zweiten Schußmodus gegen Anneliden nützlich, der Schaden ist aber eher mäßig.

Annelid Launcher



Happige **VORAUSSETZUNGEN**

Lohnt sich **NICHT**

Voraussetzung: Alienwaffen 6, Forschung 6, Kraft 3, Wendigkeit 3

Schußmodi: Gegen Menschen und Anneliden

Modifikation 1: Benötigt Modifizieren 2, erhöht Schaden, erhöht Magazingröße

Modifikation 2: Benötigt Modifizieren 5, erhöht Schaden, verdoppelt Projektilgeschwindigkeit

Quasi ein Raketenwerfer mit zielsuchenden Geschossen, die nur organische Gegner beschädigen. Etwas kompliziert zu handhaben, der Schaden rechtfertigt außerdem den enormen Aufwand für die Benutzung des Annelid Launchers nicht.



Von Dreamcast bis Dolphin

Spielekisten

Die Gerüchte um eine Microsoft-Konsole haben im PC-Lager für gehörige Aufregung gesorgt. Wir spüren der geheimnisvollen X-Box nach und stellen die Highend-Konsolen PSX 2, Dreamcast und Dolphin vor.

Windows-Fehlermeldungen, überquellende Festplatten und Rechner, die einfach nicht mehr booten wollen: Manchmal hat selbst der hartnäckigste PC-Fan die Nase voll von seinem Rechenknecht. Da schielt man dann schon mal neidisch auf die oft leichtfertig als »Kinderkram« abgetanen Konsolen, mit denen es sich – weitgehend frei von Aufrüst- und Absturzsorgen – ebenfalls hervorragend daddeln läßt. Besonders, wenn es sich um ein Gerät der nächsten Generation handelt, das Technik vom allerfeinsten verheißt.

Schwerpunkt

Vierkampf 2000

Schon jetzt haben viele Spieler als Zweitgerät eine Sony **Playstation** oder ein **Nintendo 64** im Wohnzimmer stehen. Vor allem die **Playstation** wird zwar immer noch mit hochklassiger Software versorgt, doch beide Konsolen sind technisch nicht mehr up-to-date. Dagegen hat mit Segas **Dreamcast** Ende 1998 der erste Vorreiter einer brandneuen Generation Premiere gefeiert, seit einigen Wochen ist nun auch die deutsche PAL-Version offiziell erhältlich. Die Konkurrenz schläft derweil nicht: Am 4. März 2000 erscheint in Japan der sehnsüchtig erwartete **Playstation**-Nachfolger, Anfang 2001 soll es mit Nintendos **Dolphin** soweit sein. Und dann ist da noch das geheimnisvolle Microsoft-Projekt, über das seit Monaten alle möglichen Gerüchte herumschwirren. **X-Box** soll es heißen, highendige PC-Hardware im Gehäuse vereinen und ab Mitte 2000 die Konsolenwelt aufrollen.

Zweikampf 1980

Mit dem Einstieg Microsofts würde sich nach Sony ein zweiter »Externer« zu einem japanischen Duo gesellen, das seit



rund 15 Jahren die Konsolenwelt dominiert: Nintendo und Sega. Anfang der 80er brach fast über Nacht der Videospiel-Markt zusammen, der damals vom legendären Atari **VCS 2600** dominiert wurde. Mit dem Auftauchen von Heimcomputern wie Commodores C64 oder dem Sinclair Spectrum verlor die Jugend schlagartig das Interesse an den technisch sehr eingeschränkten Konsolen. Das änderte sich erst 1983 in den USA (und zwei Jahre später bei uns), als Nintendo das **Nintendo Entertainment System**, kurz **NES** entwickelte. Die 8-Bit-Maschine war ähnlich leistungsfähig wie der Commodore 64, aber deutlich billiger. 1986 konterte Sega mit dem **Master System**, das jedoch trotz besserer Technik dem **NES** kaum Kunden abgraben konnte. Sega entschloß sich deshalb recht bald zu einem noch wesentlich potenteren Nachfolger: Das 1989 erschienene **Mega Drive** protzte mit einem schnellen 8-MHz-Prozessor und war in vielen Bereichen selbst dem damaligen Traumcomputer Amiga voraus. Schnell eroberte Sega wichtige Marktanteile und konnte auch gegen das erst ab 1991 verkaufte **Super NES** gut bestehen.

Dreikampf 1990

1994 folgte dann der Aufbruch in eine neue Ära: Der Sega **Saturn** sowie Sonys Erstlingswerk, die **Playstation**, kamen neben der üblichen Pixelpracht auch mit schneller Polygon-3D-Grafik bestens zurecht. Beide Konsolen waren technisch auf einem ähnlichen Level, anfangs jedem PC weit überlegen und in Sachen Marktanteile recht erfolgreich. Immer mehr Entwickler wandten sich aufgrund der schweren Programmierbarkeit vom **Saturn** ab und der **Playstation** zu. Zusammen mit Sonys Marketingpower wurde sie so mit der Zeit zum eindeutigen Marktführer im Videospiele-Lager. Eine ungewohnte Situation für Nintendos neue **N64**-Konsole, die bei der Einführung 1996 nicht mehr auf den klassischen Sega-Gegner traf, sondern auf den ungleich mächtigeren Weltkonzern Sony. Dennoch wurden »Big N« am Anfang hervorragende Chancen auf die Führung eingeräumt: Vom **N64** erzählte man sich wahre Wunderdinge, bestand es doch im wesentlichen aus modifizierter Silicon-Graphics-Hardware. Und tatsächlich sahen gleich die ersten Spiele toll aus. Doch bis heute ist das Software-Angebot eher enttäuschend, eine dominierende Marktposition wie in den 80ern hat Nintendo zur Zeit deshalb höchstens noch beim **Game Boy**.

Abgestürzte Außenseiter

Neben den hier erwähnten spielten noch einige andere Firmen eine – selten wichtige – Rolle. NEC konnte Ende der 80er mit seiner **PC Engine** Nintendo und Sega zumindest technisch das Wasser reichen und war in Japan und Amerika durchaus erfolgreich. In Europa wurde die **PC Engine**, die als erste namhafte Konsole später ein CD-Laufwerk spendiert bekam, ohne triftige Gründe gar nicht erst offiziell angeboten. Atari wagte 1993 ein Comeback mit einer Highend-Konsole namens **Jaguar**, scheiterte trotz guter Technik aber am jämmerlichen Software-Support. Ernster zu nehmen war das **3DO**-System, entwickelt von der gleichnamigen Firma des Ex-EA-Vorstandes Trip Hawkins. Die CD-basierte 32-Bit-Konsole war lizenzierbar, wurde aber letztendlich nur von Panasonic gebaut; erst kurz vor ihrem Ableben kam noch ein weiteres Modell von Goldstar hinzu. Obwohl das **3DO** sogar auf exklusive Spiele wichtiger Firmen verweisen konnte (**Road Rash**, **Need for Speed** und **Return Fire** wurden ursprünglich fürs **3DO** entwickelt), war der Software-Support alles in allem nicht berauschend, was zusammen mit dem hohen Kaufpreis zum Niedergang führte.

PC vs. Konsolen

Fast genauso alt wie die Konsole selbst ist auch ihre Konkurrenz zu den Computer-Plattformen. **NES** und **Master System** waren beispielsweise eine Alternative zum C64, das **Mega Drive** und Nintendos **Super NES** wetteiferten mit Amiga 500 und Atari ST. Anfang der 90er änderte sich die Lage, als auf einmal MS-DOS-Rechner von Bürohengsten zu Spielemaschinen mutierten. Während sich C64 und Amiga 500 wie auch die Konsolen über die Jahre kaum veränderten, wurden die PCs praktisch monatlich schneller.

Wenig verwunderlich, daß diese Rivalität auch von einigen Usern mit teilweise beinharten Mitteln ausgefochten wird. Was früher die Leserbriefschlachten in den einschlägigen Magazinen waren, sind heutzutage die Internet-Foren, in denen immer wieder die »gegnerischen« Systeme (und deren Anhänger) attackiert werden. Dabei ist dieser Kleinkrieg sinnlos: Wer wirklich gerne und viel spielt, hat häufig sowieso eine Konsole als Zweitgerät zu Hause. Gleichzeitiger PC- und Konsolenbesitz bringt nämlich mehrere Vorteile: Viele exzellente Spiele kommen exklusiv für eine bestimmte Plattform heraus, und bei systemübergreifenden Programmen kann man sich die beste Version herauspicken. MG



Zwischen diesen beiden Bildern liegen 17 Jahre Videospiel-Geschichte: Oben sehen Sie Pitfall (1982) für das Atari 2600, unten Soul Calibur (1999) auf dem Sega Dreamcast.

Die große Unbekannte

Microsoft X-Box

Der Name »Cross-Box« kommt nicht von ungefähr: Mit einer Kreuzung aus PC und Konsole will Microsoft die Spielebranche aufmischen.



Design-Studie: So könnte die X-Box aussehen.

Sie ist das Phantom unter den Konsolen – die mysteriöse X-Box aus dem Hause Microsoft. Sorgsam wurde ihr Geheimnis gehütet, bis im August die Fachzeitschrift Next Generation einen mutmaßenden Artikel verfaßte. Der schlug ein wie eine Bombe; seitdem kursiert in der Szene eine Mischung aus Halbfakten und wilden Gerüchten. Microsoft selbst waren dazu bislang nur halbherzige Dementis zu entlocken – erst nach Redaktionsschluß, Ende Oktober, soll die endgültige Entscheidung fallen, ob aus der X-Box tatsächlich Realität wird.

Feinste PC-Hardware

Das Konzept der X-Box beruht auf hochklassigen PC-Komponenten, die in einem Konsolengehäuse vereint sind. Als Prozessor verkündeten die ersten Gerüchte einen Intel Pentium III, der aber nach aktuellen Angaben nie vorgesehen war. Statt dessen soll ein AMD Athlon für adäquate Leistung sorgen; zu dessen MHz-Zahl ist noch nichts bekannt. Edel geht es bei der Grafik weiter: Der Geforce-256-Chip von Nvidia wurde ausgewählt, um bei der 3D-Leistung mindestens mit der Playstation 2 gleichzuziehen.

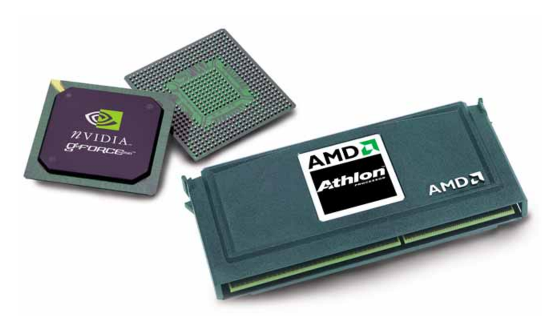
Über den Rest der Komponenten existieren noch keine sicheren Fakten. Ein DVD-Laufwerk ist wohl obligatorisch, die Internet-Tauglichkeit der X-Box per integriertem Modem anscheinend beschlossene Sache. Dazu kommen eine 4-GByte-Festplatte, 64 MByte RAM und Windows 2000 als Betriebssystem. Angesichts der verwendeten Zutaten scheint der angepeilte Preis von 250 Dollar (umgerechnet knapp 500 Mark) kaum machbar. Die – wahrscheinlich kaum leistungsfähigere – Playstation 2 wird beim US-Start mit 300 Dollar deutlich mehr kosten. Ob Microsoft die Konsole selbst bauen will, steht noch in den Sternen, unter anderem waren auch die Namen von Gateway und Dell als Produzenten im Gespräch. Gerüchte besagen, daß sich Microsoft (ähnlich wie Sega beim Dreamcast) das Recht vorbehält, jegliche Peripherie wie Gamepads, Mäuse oder Tastaturen ausschließlich selbst anzubieten.

Keine Upgrades

Auf der ECTS-Messe in London, genauer gesagt in einem angrenzenden Hotel, empfing Microsoft Anfang September unseren Infos nach ausgewählte Programmierteams zu einer Präsentation, bei der neben der Hardware vor allem Marketing-Aspekte bekanntgegeben wurden. Da selbst die beste Konsole ohne vernünftige Software zum Scheitern verurteilt ist, versuchte Microsoft, den Entwicklern die X-Box schmackhaft zu machen. So sollen keine Lizenzgebühren für die Spieleanbieter anfallen, außerdem



Ultima 9 auf Konsole? Die Umsetzung von PC-Spielen soll angeblich nur extrem wenig Aufwand verursachen.



Mit AMD Athlon und Nvidia Geforce kommt das Beste an aktueller PC-Hardware in die Microsoft-Konsole.

verspricht Microsoft ihnen minimalen Aufwand für die Portierung von PC-Spielen auf die X-Box, und umgekehrt.

Nach neuesten Informationen will sich Microsoft an eine alte Konsolen-Tradition halten und die Konsole selbst beziehungsweise ihre wichtigsten Komponenten (Hauptprozessor, Speicher und Grafikchip) nicht upgrade-tauglich machen. Damit scheint zumindest vorläufig eine der spannendsten Fragen rund um die X-Box geklärt. Mögliche Hardware-Updates hätten die Konsole zwar länger auf der Höhe der Zeit gehalten, aber dafür auf einen der traditionellen Vorteile gegenüber dem PC verzichtet: die stabile, gleichbleibende und allgemeingültige Hardware-Basis, auf deren Grundlage ein Spiel entwickelt und ordentlich optimiert werden kann.

Spannende Zukunft

Egal ob die X-Box tatsächlich kommt: Das Konzept ist ebenso hochinteressant wie riskant. Falls die bisher aufgetauchten Hardware-Facts stimmen, so wird die Neuentwicklung ein ausgewogenes Mittelding aus Konsole, hochspezialisiertem Spiele-PC und moderner Multimedia-Box. Das heißt: Entweder wird sie für jede Zielgruppe interessant – oder sie setzt sich zwischen alle Stühle. Fraglich bleibt, welche Software für die X-Box erwartet werden kann. Ohne exklusive Spitzentitel dürfte sich selbst die beste Hardware schwertun; doch für die Hersteller wären hastige Umsetzungen bestehender PC-Titel ohne großen Aufwand höchst verlockend.

Angeblich existiert bereits ein fertig entwickelter Prototyp. Verwirrung herrscht um den Termin zur Markteinführung, falls sich Microsoft für die X-Box entscheidet. In diesem Jahr wird es damit aber wohl nichts mehr. Angesichts des geplanten Preises von rund 500 Mark ist die verwendete Hardware, besonders die 64 MByte Speicher, derzeit noch viel zu teuer. Realistischer erscheint daher schon Herbst 2000. Allerdings klingen die technischen Eckdaten dann bei weitem nicht mehr so beeindruckend wie noch im Moment. MG

→ www.microsoft.de

Microsoft X-Box

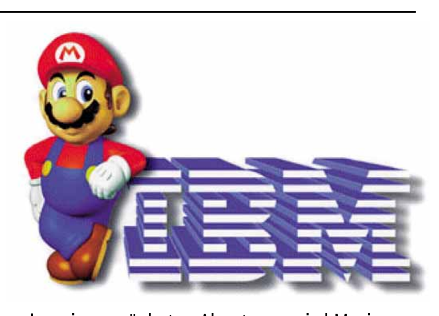
Preis	ca. 500 Mark
Erscheinungstermin	ca. Herbst 2000
CPU	AMD Athlon, Taktfrequenz unbekannt
Hauptspeicher	64 MByte
Grafikchip	Nvidia Geforce 256, Taktfrequenz unbekannt

Bislang sind keine weiteren konkreten technischen Daten bekannt.

Der Spätzünder

Nintendo Dolphin

Nintendos neue Konsole soll noch stärker als die PSX 2 werden, kommt aber nicht vor 2001.



In seinem nächsten Abenteuer wird Mario von einem IBM-Prozessor unterstützt.

Eventuell noch Ende 2000, wahrscheinlich aber erst im Frühjahr 2001 wird Nintendo mit der Dolphin den Reigen der nächsten Konsolen-Generation abschließen. Zwar wurden zum N64-Nachfolger schon einige Facts veröffentlicht, allerdings fand im Gegensatz zur Playstation 2 noch keine offizielle Präsentation statt. Nintendo kündigte allerdings an, daß die Konsole leistungsfähiger als der härteste Konkurrent werden soll. Wie beim N64 setzen die Designer teils bereits vorhandene Hardware, die nur den Bedürfnissen der Dolphin-Konsole angepaßt wird. So zum Beispiel beim Hauptprozessor, einer 400-MHz-CPU von IBM: Die »Gekko« genannte Chip-Architektur ist normalerweise in der nagelneuen Macintosh G4-Reihe anzutreffen und soll in der Dolphin-Version vor allem ein schnelleres Speicher-Interface aufweisen.

Kein DVD-Video

Als Grafik-Controller verwendet Nintendo eine Entwicklung von ArtX, einer Gruppe ehemaliger Silicon-Graphics-Mitarbeiter, die auch schon für den 3D-Chip im N64 verantwortlich waren. Vor kurzem gab man außerdem bekannt, die Texturkompressions-Technologie von S3 (S3TC) zu lizenzieren. Über die Online/Internet-Fähigkeiten des Dolphin ist bislang nichts bekannt. Eine kleine Enttäuschung mußten bereits DVD-Fans wegstecken: Trotz entsprechendem Laufwerk von Matsushita wird das Gerät standardmäßig nicht für DVD-Videos geeignet sein. MG

→ www.nintendo.de

Nintendo Dolphin

Preis	ca. 500 Mark
Erscheinungstermin	ca. Frühjahr 2001
CPU	IBM »Gekko«, Taktfrequenz 400 MHz
Grafikchip	ArtX, Taktfrequenz 200 MHz
Laufwerk	Matsushita DVD-Laufwerk

Die Millennium-Konsole

Playstation 2

Mit geballter Hardware-Power will Sony ein neues Konsolenzeitalter einläuten. Dank DVD-Video-Tauglichkeit und umfangreicher Anschlußoptionen hat die PSX 2 das Rüstzeug zur echten Multimedia-Maschine.



Die Meinungen werden zumindest beim Thema Outfit weit auseinandergehen. Denn was am 13. September 1999 in Tokyo der Öffentlichkeit als Playstation 2 präsentiert wurde, sah so gar nicht nach dem üblichen Konsolen-Design aus. »Heizlüfter« und »Autoverstärker« mögen da manche spontan gedacht haben, andere wiederum sehen im Design der PSX 2 schon den Trend fürs nächste Jahrtausend. Es kommt auf jeden Fall nicht von ungefähr: Mit der Playstation 2 will Sony raus aus der reinen Konsolenecke, weshalb sich das Gerät auch optisch neben Hifi-Anlage und Videorecorder gut machen soll. Debüt feiert das technische Wunderwerk im März 2000. Im Herbst gleichen Jahres sollen dann für rund 600 Mark die ersten PAL-Modelle in Deutschland offiziell erhältlich sein.

Edle Technik

Die grundsätzlichen Daten sind schon seit mehreren Monaten bekannt und lassen auf einen technischen Quantensprung hoffen. Auf der Platine werkelt eine blumig »Emotion Engine« genannte 295-MHz-CPU, die im Vergleich zu einem Allround-PC-Prozessor hochspezialisiert ist. Eine Sektion des Chipkerns kümmert sich um die Dreieck-Transformationen, ähnlich dem Geforce-Chip von Nvidia. Sony gibt für die Rechenleistung der Emotion Engine beeindruckende Daten an: Mit mindestens 20 Millionen Polygonen pro Sekunde Durchsatz ist die Playstation 2 im Frühjahr 2000 leistungsfähiger als ein dann aktueller Highend-PC mit modernem 3D-Beschleuniger.

Etwas weniger ehrfurchtsgebietend klingen die Eckdaten des Grafikchips. Der »Graphics Synthesizer« ist mit 150 MHz getaktet und soll laut Spiele-Entwicklern hervorragende Füllraten aufweisen, muß auf der anderen Seite aber mit lediglich 4 MByte Video-RAM auskommen. Da darin sowohl der Bildschirminhalt (Framebuffer) als auch der Texturspeicher enthalten sind, könnte er sich als einer der wenigen Schwachpunkte der PSX 2 erweisen. Allerdings ist die geringe RAM-Größe nicht direkt mit den bis zu 32 MByte von PC-3D-Karten vergleichbar. So begnügt sich die PSX 2 mit einer Auflösung von 640 mal 480 Pixeln, obwohl



Keine Zwischensequenz, sondern echte Spielgrafik: Dieser Tekken Tag Tournament-Screenshot verdeutlicht die riesigen Polygonmengen, mit denen die PSX-2-Hardware fertig wird.

sie mehr könnte. Auch lassen sich allerlei Tricks für möglichst platzsparende Texturen anwenden. Echte Texturkompression wie **Dreamcast** und später **Dolphin** beherrscht der Graphics Synthesizer aber ebensowenig wie Multitexturing.

Kontaktfreudig

Mit welcher Sorgfalt Sony an die Konzeption der **Playstation 2** heranging, zeigt sich bei den Anschlüssen. Ein knappes Dutzend Schnittstellen sind auf Front- und Rückseite des Gehäuses verteilt, einige davon waren bis vor kurzem bei einer Konsole undenkbar. Beispielsweise die beiden USB-Ports, deren Zweck momentan noch nicht bekannt ist. Denkbar sind hier zum Beispiel Mäuse, Tastaturen, Lenkräder, Spezial-Sticks oder auch Modems. Noch exotischer wirkt der Firewire-Port, von Sony i-Link genannt. Mit möglichen 50 MByte/s Datendurchsatz handelt es sich um die derzeit schnellste Peripherie-Schnittstelle überhaupt – allerdings existieren noch keine sinnvollen Geräte dafür. Ebenfalls ungewöhnlich ist eine normalerweise im Notebook-Bereich anzutreffende PCMCIA-Schnittstelle vom Typ 3. An diesen 68-poligen Port paßt vom Linkkabel über eine Festplatte bis hin zur Digitalkamera einiges an – allerdings teurer – Peripherie.

Gerüstet für DVD

Kaum weniger ungewöhnlich ist der optische Digitalausgang (Lichtleiter), über den zum Beispiel der AC-3-Sound von DVD-Filmen an entsprechende Decoder/ Verstärker geschickt werden kann. Jawohl, Sie haben richtig gelesen: Die **Playstation 2** ist ein uneingeschränkt tauglicher DVD-Video-Player, der lediglich in punkto Komfort durch seine Pad-Steuerung (anstatt einer Fernbedienung) nicht ganz an ein herkömmliches Gerät heranreichen wird. Um die DVD-Tauglichkeit der **PSX 2** hatte es lange Rätselraten gegeben, da DVD-Spieler bislang mindestens 500 Mark kosten – hier gibt es ihn quasi umsonst dazu. Zum Regioncode ist noch nichts bekannt, es dürfte allerdings wie bei DVD-Playern eine fixe Sperre eingebaut sein.

Ports und Pads

Vertraut wirken der technisch etwas rückständige Multi-Out-Signalanschluß sowie die zwei Ports für Speichermodule. Die Kapazität der Memory Card ist auf stattliche 8 MByte angewachsen, im Vergleich zum Vorgänger soll sie zudem 250mal so schnell sein. Leise Kritik ernteten bereits die etwas geizig wirkenden beiden Game-Controller-Anschlüsse – **N64** und **Dreamcast** haben jeweils vier. Für mehr als ein Zweierduell muß auf einen extra zu erwerbenden Multitap-Adapter zurückgegriffen werden.

Zur Serienausstattung gehört ein Dual Shock 2 getauftes Gamepad. Bis auf die schwarze Farbe gleicht es optisch dem alten **Playstation**-Pendant, allerdings sind jetzt außer dem Start- und Select-Button alle Knöpfe analog ausgelegt, reagieren also auf die Stärke des Drucks. Daß bei der **PSX 2** im Gegensatz zum Vorgänger ein Analog-Pad von Anfang an serienmäßig dabei ist, wird merkliche Auswirkungen aufs Spieldesign haben. Denn die Entwickler können nun ein recht aufwendiges Steuergerät nutzen, das wirklich jeder hat.

Software für alle

Eine große Stärke der **Playstation 2** wird das überaus breite Software-Angebot sein. Nicht nur, daß dank eines speziellen I/O-Chips auch alte **Playstation**-Spiele problemlos laufen sollen; auch das Entwickler-Portfolio liest sich schon ein halbes Jahr vor dem Erstverkaufstag beeindruckend. Die Teams ergeben eine bunte Mischung aus den wichtigsten japanischen Größen (Square, Konami, Namco, Capcom, Enix) sowie klassischen großen amerikanischen und europäischen Software-Häusern (Eidos, Ubi Soft, Microprose, EA, Psygnosis).

Obwohl die Genre-Schwerpunkte ähnlich gelagert sein dürften wie bei der aktuellen **Playstation** – 3D-Hüpfspiele, Prügler, Sport- und Rennspiele sowie Action-Adventures – ist dank der Hardwarepower sowie den umfangreichen Anschlußmöglichkeiten eigentlich jedes Genre auf der **Playstation 2** machbar. Ein weiterer Vorteil wird zumindest in der ersten Zeit die Tatsache sein, daß die meisten **PSX 2**-Titel exklusiv für Sony programmiert werden – darunter mit Spannung erwartete Sequels wie **Tekken Tag Tournament** und **Gran Turismo 2000** oder frische Spielideen wie Koeis Strategiespiel **Kessen**. MG

→ www.playstation.de





Ob fotorealistisch (GT 2000, oben) oder Comicstil (Dark Cloud): Das Playstation-2-Spieleangebot wird fast alle Geschmäcker zufriedenstellen.



Sie dürfen die Playstation 2 auch senkrecht ins Regal stellen. Die blauen Stützen kosten allerdings extra.

Playstation 2

Preis	rund 600 Mark
Erscheinungstermin (D)	Herbst 2000
CPU	»Emotion Engine«, 128 Bit, 295 MHz Taktfrequenz
Hauptspeicher	RDRAM, 32 MByte
Grafikchip	»Graphics Synthesizer«, 150 MHz Taktfrequenz, 4 MByte VRAM
Soundchip	»SPU2«, 48 Kanäle plus Software, 2 MByte Speicher
Laufwerk	4fach DVD, 24fach CD; unterstützte Formate: PSX-CD (schwarz), PSX-2-CD (blau), Audio-CD, DVD-Video, DVD-ROM
Schnittstellen	2 Controller-Ports, 2 Memory-Card-Slots, Multi-AV-Ausgang, optischer Digitalausgang, 2 USB-Ports, Internet-Anschluß (IEEE1394/Firewire), PCMCIA-Anschluß (Typ 3)

Die erste ihrer Art

Sega Dreamcast

Der neueste Wurf des japanischen Automatengiganten heißt in deutscher Übersetzung »Traumübertragung«. Seit dem 14. Oktober ist die erste Internet-fähige Konsole auch bei uns offiziell erhältlich.



Der Zeitpunkt war geschickt gewählt: Als Ende 1998 in Japan die **Dreamcast** in den Handel kam, war sie die erste komplett neue Konsole seit zweieinhalb Jahren. Dementsprechend viel Rummel und Hype konnte sich um Segas Hoffnungsträger entwickeln. Zumindest in den USA scheint das gewirkt zu haben. Dort, von jeher Segas stärkster Absatzmarkt, entstand im Sommer ein wahrer Run auf den quadratischen Kasten – noch in diesem Jahr soll die 1-Millionen-Grenze überschritten werden. Weniger rosig sieht es dagegen in der Heimat aus: Die Japaner sind nur mäßig begeistert, selbst die betagte **Playstation** kommt auf bessere Verkaufszahlen. Am 14. Oktober, knapp 12 Monate nach dem Debut, erfolgte schließlich der Europa-Start. Zum Preis von 499 Mark will Sega noch 1999 rund 200.000 Geräte allein in Deutschland absetzen.

Am Modem gespart

Neben der topaktuellen Hardware bietet das Gerät weitere, ganz spezielle Features: Ein Highlight ist das integrierte Modem, mit dem die **Dreamcast** zur ersten Internet-tauglichen Konsole mutiert. Unmut zog sich Sega Europa allerdings dadurch zu, daß hierzulande – im Gegensatz zum 56K-Modell in den USA und Japan – ein langsameres mit 33,6 Kbps Übertragungsrate zum Einsatz kommt. Dafür soll der Zugang relativ günstig sein: Außer den Telefongebühren (Ortstarif) fallen keine sonstigen Provider- oder Servicekosten an. Allerdings wird sich der Nutzen des Modems vorerst hauptsächlich auf das Internetsurfen oder Chatten beschränken. Die Integration von Online-Tauglichkeit in die Spiele selbst ist zwar geplant, aber momentan nur sehr spärlich realisiert. Neben reinen Online-Matches ist zum Beispiel das Runterladen von Ghost-Cars (für Rennspiele) oder auch allen Arten von Zusatzlevels angedacht.

PC-nahe Hardware

Die **Dreamcast**-Hardware ist nach Auskunft von Spieleentwicklern sehr »clean«, also leicht überschaubar, aufgebaut und gut zu programmieren. Zudem soll sie von allen aktuellen (und abgesehen von der **X-Box** auch kommenden) Konsolen der PC-Architektur am ähnlichsten sein. Allerdings erweist sich das integrierte Windows CE mehr und mehr als Rohrkrepierer: Einzig **Sega Rally 2** setzt auf das Microsoft-Betriebssystem auf und hat prompt größere Performance-Probleme am Hals.

Als Hauptprozessor verrichtet eine von Hitachi entwickelte RISC-CPU ihren Dienst, die mit 200 MHz getaktet ist. Mit rund 3 Millionen Polygonen pro Sekunde entspricht die Rechenleistung in

Der Frühjahr 2000 erscheinende Action-Adventure-Prügelspiel-Mix Shen Mue ist einer der sehnlichst erwarteten Dreamcast-Titel.

etwa den schnellsten aktuellen Pentium-III- und Athlon-Prozessoren. Ein wohlbekannter Name ziert den Grafikchip: NEC und Videologic entwickelten eine Spezialversion des PowerVR 2. Die 8 MByte Video-RAM sind für Konsolen-Verhältnisse geradezu üppig dimensioniert. Zusammen mit der Texturkompression ermöglicht das zahlreiche und detaillierte Texturen und somit eine Bildqualität, die auf einem handelsüblichen Fernseher gar nicht hundertprozentig zur Geltung kommt. In diesem Punkt wird die **Dreamcast** selbst mit den kommenden Konsolen von Sony und Nintendo auch in Zukunft gut mithalten können.

Angeln mit dem Speichermodul

Da es die **Dreamcast** inzwischen ein Jahr gibt, hat auch die bei Konsolen beliebte Peripherie-Palette bereits erstaunliche Ausmaße angenommen. Hier sorgte Sega übrigens vor kurzem mit der Entscheidung für Verdruß, keinerlei Gerätschaften von Drittherstellern zuzulassen. Angeblich mußten einige Hersteller deswegen komplette, fertig entwickelte Produktlinien wieder einstampfen.



Für die Dreamcast ist vom VM-Modul bis hin zu einer Angelrute einiges an Peripherie erhältlich.

Zubehör Nummer 1 ist sicherlich ein »Visual Memory« (VM) genanntes Speichermodul, das in einen freien Schacht an der Rückseite des Gamepads gesteckt wird. Seine Funktion geht über die einer schnöden Memory Card weit hinaus: Das VM ist eine Art Mini-Gameboy inklusive Display, Steuerkreuz und Buttons. Darauf kann man zum Beispiel seine Spiel-Charaktere pflegen oder vom Hauptprogramm diverse Mini-Spielchen für unterwegs herunterladen. Ansonsten hält Sega vor allem eine Vielfalt an Eingabegeräten feil: vom Lenkrad über eine Tastatur bis hin zu Lightgun und Angelrolle ist für jeden Titel die passende Peripherie im Angebot.

Prügel-Knabe

Rein technisch gesehen ist Segas aktueller Konsolenbeitrag zur Zeit sicherlich die einzige ernsthafte Alternative für den PC-Spieler. Auch das teilweise hochklassige Software-Angebot hat seinen Reiz: Vor allem Prügelspiel-Fans kommen mit einer ganzen Latte toller Programme auf ihre Kosten. Darunter sind originelle Neuentwicklungen wie Capcoms **Powerstone** ebenso wie Umsetzungen altbekannter Serien (**Virtua Fighter**, **Street Fighter**, **King of Fighters**). Dazu kommen absolute Highend-Knüller vom Kaliber eines **Soul Calibur** und sportliche Schlagabtäusche (**WWF Attitude**, **Ready to Rumble Boxing**). Wer am liebsten seine virtuellen Fäuste einsetzt, ist bei der **Dreamcast** bestens aufgehoben. Daneben sorgt vor allem Sega selbst für genügend attraktives Software-Futter. **Sonic Adventure** und **House of the Dead 2** dürften wohl zu den must-have-Programmen für jeden DC-Besitzer zählen.

Déjà vu

Dennoch wird unserer Meinung nach die **Dreamcast** für den PC-Spieler auf Dauer die unattraktivste Konsole sein. Das liegt unter anderem daran, daß eines der Pro-Argumente – die Internet-Tauglichkeit – mit keinem PC mithalten kann. Außerdem werden PC-Usern viele Titel bekannt vorkommen: Um die Anzahl der hervorragenden Exklusivtitel ist es nicht allzu gut bestellt. Bei einem beträchtlichen Teil der angekündigten Spiele handelt es sich nämlich um PC-Umsetzungen beziehungsweise um Programme, die zeitgleich auf mehreren Videospiel-Systemen erscheinen. Da wären unter anderem **Sega Rally 2**, **Expendable** und **Incoming** von Rage, **Monaco Grand Prix** und **Speed Devils** von Ubi Soft (heißen am PC **Racing Sim 2** und **Speed Busters**), **Trickstyle** und **Shadow Man** von Acclaim, **Worms Armageddon**, **MDK 2** und sogar **Baldur's Gate**. Allerdings stehen die Chancen nicht schlecht, daß die **Dreamcast** für einen gewissen Zeitraum zumindest die jeweils schönste Version für sich beanspruchen kann. MG

→ www.dreamcast.de







Trotz der tollen Bilder sind die Grafikfähigkeiten der Dreamcast bei weitem noch nicht ausgereizt. Von oben: Ready to Rumble Boxing, Blue Stinger, Sonic Adventures.

Sega Dreamcast

Preis	499 Mark
Erscheinungstermin (D)	seit 14. Oktober '99 erhältlich
CPU	Hitachi SH-4 RISC-Chip, Taktfrequenz 200 MHz
Hauptspeicher	16 MByte
Grafikchip	Videologic PowerVR2 DC, 125 MHz Taktfrequenz, 8 MByte VRAM
Soundchip	Yamaha, 64 Kanäle, 2 MByte Speicher
Laufwerk	Yamaha 12fach-Laufwerk; Kapazität 1 GByte (GD-ROM); unterstützte Formate: GD-ROM, Audio-CD
Modem	internes 33,6K-Modem
Schnittstellen	4 Controller-Ports, Multi-AV-Ausgang, Modem-Port, serieller Port

PC vs. Konsole

Schein-Konkurrenz

Muß der altbewährte PC Angst vor der neuen Konsolengeneration haben? Wir glauben nicht – und dafür gibt es mehrere gute Gründe.

Die vorangegangenen Seiten haben es gezeigt: Die nächsten zwei Jahre werden für alle Konsolen-Interessierten höchst interessant. Aber selbst eingefleischte PC-Freaks sollten die Szene zumindest mit einem Auge verfolgen. Zu der geballten Hardwarepower der ungleich billigeren Geräte kommt nämlich noch deren weniger problematische Programmierkeit. Entwicklerteams, die Spiele für diverse Plattformen gleichzeitig veröffentlichen, bestätigen immer wieder, daß die Arbeit am PC alles andere als komfortabel ist.

Abhängig vom Verbreitungsgrad der einzelnen Konsolen könnte es deshalb durchaus sein, daß sich der eine oder andere Entwickler mittelfristig vom PC verabschiedet, sofern er nicht wirtschaftlich auf eine Umsetzung angewiesen ist. Allerdings ist auch der umgekehrte Weg möglich: Wenn sich das Leistungs-Karussell beim PC weiter so schnell wie bisher dreht, könnten uns durchaus auch Umsetzungen von Konsolen-Spielen erwarten, an die bislang gar nicht erst gedacht wurde.

Konsole ist nicht gleich Konsole

Es ist nicht richtig, sämtliche Konsolen in einen Topf zu werfen, da sich deren Ausrichtung teilweise stark unterscheidet. Nintendo etwa ging bisher stark in die Spielzeug-Ecke und hat im Schnitt die jüngste Kundschaft. Dazu trugen die Japaner mit putzigen Charakteren, viel Comic-Stil und größtmöglichem Verzicht auf Gewalt selbst bei. Spiele wie der Actiontitel **Golden Eye** schwächten diese Tendenz beim **N64** aber bereits etwas ab, und mit dem **Dolphin** will sich Nintendo mindestens ebenso »erwachsen« zeigen wie die Konkurrenz.

Relativ PC-nah gibt sich Segas **Dreamcast**. Das liegt neben der Hardware-Architektur samt Online-Fähigkeit an der Software-Palette, bei der sich PC-Fans schnell heimisch fühlen dürften. Außerdem gibt es etliche Umsetzungen, während exklusive Spitzentitel bislang noch spärlich sind. Absolut umfassend ist dagegen das Angebot auf der **Playstation**. Von Umsetzungen typischer PC-Spiele bis hin zu klassischer Konsolenkost werden fast alle Genres ausreichend mit Titeln bedient. Diese Stärke will Sony natürlich mit der **Playstation 2** aufrechterhalten, die ein Gerät für alle Käuferschichten werden soll.

X-Box: verkappter PC?

Spannend ist in diesem Zusammenhang die Ausrichtung von Microsofts **X-Box**. Noch ist sehr schwer abzuschätzen, welche Software darauf zu finden sein wird. Typische Konsolenspiele werden es wohl nicht sein, denn damit wäre angesichts der starken Konkurrenz die Gefahr des Scheiterns zu groß. Wahrscheinlicher werden es hauptsächlich PC-Umsetzungen sein; zum zusätzlichen Kaufanreiz eventuell speziell an die Leistungsfähigkeit der **X-Box** angepaßt. Damit würde Microsoft gleich zwei lukrative Marktnischen besetzen: Konsolenfans hätten die Möglichkeit, preisgünstig an die besten PC-Titel zu kommen. Und PC-Besitzer, die mit ihrem Computer eigentlich nur spielen, brauchen nicht mehr überteuerte Allround-Rechner zu kaufen.





Am PC gehört Echtzeit-Strategie (im Bild: Age of Empires 2) zu den Rennern, bei den Konsolen (hier Virtua Fighter 3) sind es unter anderem die Prügelspiele.



Shadow Man gehört zu den typischen Multi-Plattform-Titeln.

Keine Bedrohung

Ein Punkt wird dafür sorgen, daß sich PC und Konsole auch in Zukunft nicht ernsthaft gegenseitig bedrohen: Beide haben ihre Stärken in teilweise völlig verschiedenen Genres. Fans von 3D-Shootern, Strategie, Adventures und Simulationen kommen hauptsächlich am PC auf ihre Kosten. Anhänger von Prügelspielen, Jump-and-runs und Action-Rasereien wiederum sind bei den Konsolen besser aufgehoben.

Der zweite wichtige Grund ist sicherlich das unterschiedliche Publikum. Zwar gibt es nicht wenige, die sowohl PC als auch Konsole bei sich daheim haben. Doch Konsolen sprechen eine insgesamt jüngere Käuferschicht an, die sich eher für reflexbetonte Hüpf- oder Prügelspiele begeistern kann. Komplexe Rundenstrategie, super-realistische Simulationen oder klassische Grafik-Adventures ziehen dagegen eher den typischen, etwas älteren PC-User an. Dazu kommt der Preis: Selbst (bei der Markteinführung) relativ teure Konsolen sind immer noch deutlich preiswerter als ein Einsteiger-PC und somit für Schüler oder Azubis leichter bezahlbar.

Hip oder Hype

Trotz ihrer Leistungsfähigkeit ist auch bei den Konsolen längst nicht alles Gold, was glänzt. Nicht wenige Anwesende bei der **Playstation 2**-Vorstellung waren von den gezeigten Titeln enttäuscht. Der Schwachpunkt liegt scheinbar im Bereich des Grafikchips – zwar ist die **Playstation 2** ein wahres Polygonmonster, doch beim Pixelrendern hat sie anscheinend ein paar Probleme. So erinnerten einige der vorgeführten Spiele mit verwaschenen und flimmernden Texturen unangenehm an das **N64** oder die alte **Playstation**.

Auch bei der **Dreamcast** hielt sich für manchen die Begeisterung in Grenzen. Allerdings muß auch gesagt werden, daß die bisher veröffentlichten Spiele die **Dreamcast** recht unterschiedlich ausnutzen. Ein **Sega Rally 2** etwa bekommt jeder Celeron 300 mit halbwegs moderner 3D-Karte besser hin, ein **House of the Dead 2** dagegen wäre selbst auf einem Pentium III mit Riva TNT 2 nur schwer realisierbar.

Andererseits wird der PC fast schon wöchentlich stärker. Doch die Entwickler müssen auch auf die breite Basis Rücksicht nehmen, und deren Standard verändert sich deutlich langsamer als die Leistungs-Spitze. Schon jetzt könnte ein Athlon 700 mit Geforce-Grafikkarte einigermaßen mit einer **Playstation 2** mithalten – doch der durchschnittliche PC ist von diesem Leistungspotential noch Jahre entfernt. Selbst alte 200er MMX sind noch in erklecklichen Mengen anzutreffen, und die meisten PC-Spieler haben Pentium-II-PCs der 300-MHz-Klasse.

Zukunftsprognose

Als Fazit bleibt festzustellen, daß Konsolen und PC sehr gut neben- und miteinander leben können. Obwohl mit beiden gespielt wird, sind Konzeption und Software-Angebot so unterschiedlich, daß sie ein jeweils anderes Publikum ansprechen. Spannender ist da schon die Frage, welche der Konsolen sich auf Dauer durchsetzen wird. Die **Dreamcast** hat den Vorteil, bis zum Frühjahr (in Deutschland Herbst) 2000 die einzige Next-Gen-Konsole zu sein. Diesen Vorteil gilt es für Sega dahingehend zu nutzen, in dieser Zeit genügend hochklassige Entwickler auf ihre Seite zu ziehen. Denn technisch wird sie sowohl der **Playstation 2** als auch Nintendos **Dolphin** auf Dauer unterlegen sein. Unsere Vermutung: Trotz einiger kleinerer Hardware-Schwächen deutet alles darauf hin, daß Sony den Triumphzug der **Playstation** wiederholen kann. Und Nintendo? Die **Dolphin**-Daten klingen gut; das taten sie allerdings schon beim **N64**, das sich letztendlich als halber Flop erwies. Diesen Renommeeverlust muß Nintendo erst wieder aufholen. Sehr schwer sind die Aussichten für Microsofts **X-Box** einzuschätzen – wenn sie denn kommt. Das Konzept ist für eine Konsole äußerst ungewöhnlich – ein Höhenflug ist deshalb ebenso drin wie eine schmerzhafte Bruchlandung. MG



Die fünf Jahre alte Playstation ist immer noch zu erstaunlichen Grafikleistungen fähig (im Bild: Tony Hawk's Skateboarding).

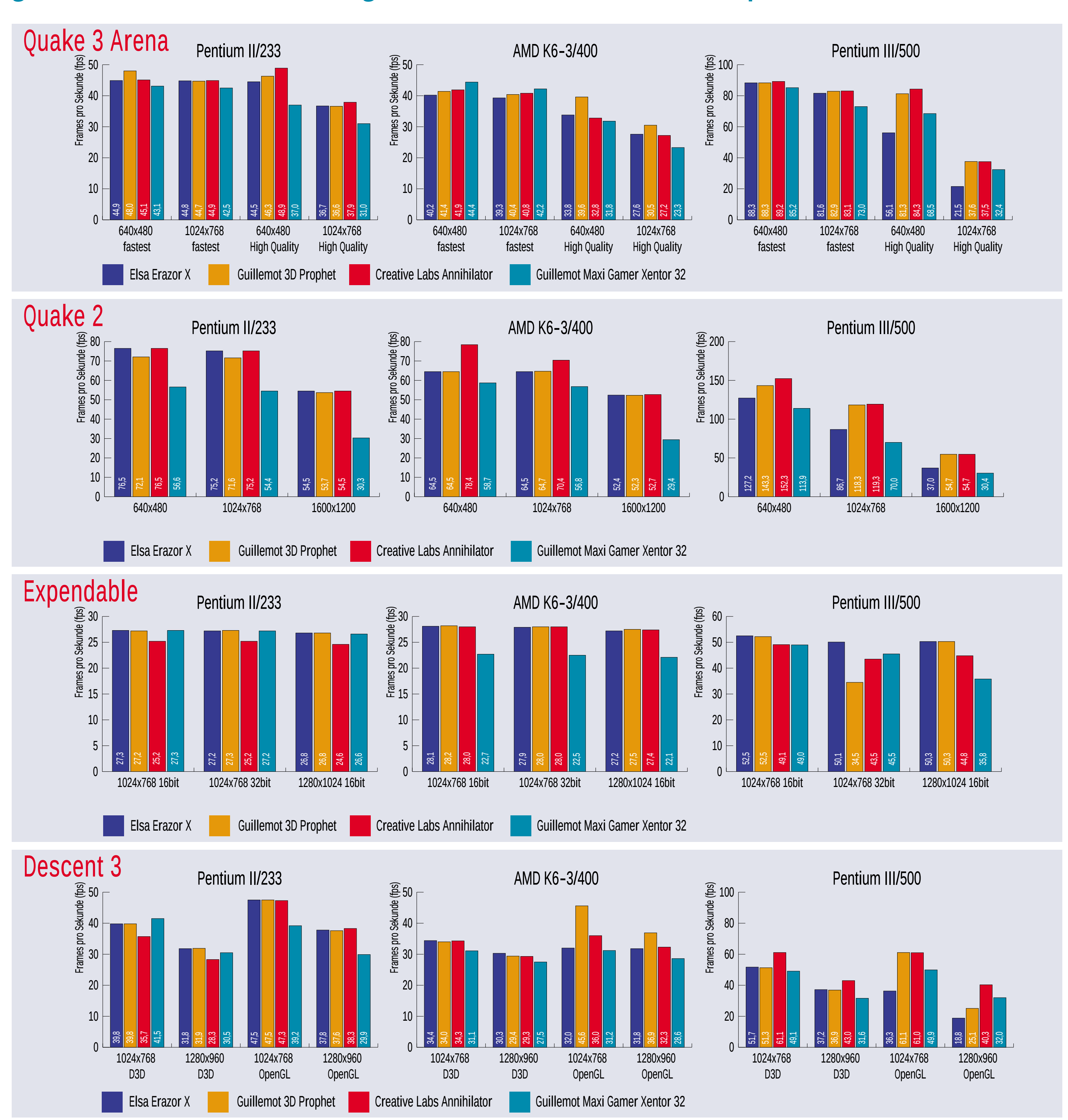
Software im Vergleich

	PC	Sony	Sega	Nintendo
Beliebteste Genres	Strategie, 3D-Action, Action-Adventures	Geschicklichkeit, Action-Adventures, Rennspiele, Rollenspiele, Prügelspiele	Prügelspiele, Rennspiele, Geschicklichkeit, Action	Japano-Rollenspiele, Geschicklichkeit, Action, Rennspiele
Bekannteste Spiele(serien)	Command&Conquer, Tomb Raider, Quake, Ultima, Civilization, Fifa	Final Fantasy, Tekken, Formel 1, Ridge Racer, Tomb Raider, Metal Gear Solid, Gran Turismo	Sonic, Virtua Fighter, Sega Rally, Daytona USA, House of the Dead, Panzer Dragoon	Mario, Zelda, Donkey Kong, Golden Eye
Wichtigste Entwickler	Electronic Arts (EA Sports, Origin, Bullfrog), Eidos, GT Interactive, Sierra, Lucas Arts, Infogrames	Sony In-House, Square, Namco, Konami, Psygnosis, Eidos, Electronic Arts	Sega In-House, AM2, Ubi Soft, Acclaim, Namco	Nintendo In-House, Rare, Lucas Arts

So schnell ist der Geforce

Benchmark-Ergebnisse

Die unterschiedlichen Testresultate beruhen auf verschiedenen Treiberversionen: Mit gleichen Treibern waren die Ergebnisse der drei Geforce-Karten praktisch identisch.





Nvidias Wunderchip im Test

Grafik-Monster

Mit ihrer aktuellen Chip-Generation will Nvidia dank überragender Leistung und neuen Features den Prozessor zur Nebensache degradieren. Das hieße, daß teure CPU-Upgrades der Vergangenheit angehören.

Bis vor kurzem war die Grafikkartenwelt noch »in Ordnung«. Wer ordentlich Leistung haben wollte, brauchte nicht nur den neuesten Beschleuniger-Chip, auch der Hauptprozessor mußte entsprechend leistungsstark sein. Da waren dann pro Upgrade gut und gerne 1.500 Mark weg – und die Hardware nach einem halben Jahr doch wieder veraltet. Nvidia, die sich im letzten Jahr zur vielleicht wichtigsten 3D-Chip-Firma gemausert hat, will dieser unschönen Aufrüst-Spirale ein Ende machen. Denn mit ihrem Geforce 256 sollen teure Spitzen-CPUs auf Dauer überflüssig werden.

Polygon-Not

Um das zu erreichen, erweitert Nvidia den Chip um essentielle Funktionen. Die Transformations- und Lichtberechnungen (T&L), bislang Aufgabe der CPU, wird nun vom Geforce übernommen. Eine 3D-Szene ist aus vielen Dreiecken aufgebaut (bei aktuellen Spielen aus rund 1.000 bis maximal 10.000), den sogenannten Polygonen. Die wiederum bestehen aus miteinander verbundenen Eckpunkten, den Vertices. Jeder Punkt steht im dreidimensionalen Raum und hat demzufolge eine X-, Y- und Z-Koordinate, deren Werte unabhängig von der Auflösung sind. Mit 3D-Koordinaten kann die Renderengine einer Grafikkarte allerdings nichts anfangen. Deshalb müssen sie in 2D-Bildschirmkoordinaten transformiert werden. Damit mußte sich bislang der Hauptprozessor abmühen, obwohl er hierfür eigentlich gar kein ausgebildeter Spezialist ist. Ein 2.000 Mark teurer Athlon 700 berechnet rund 3 Millionen

Dreiecke pro Sekunde – selbst die Dreamcast-Konsole, bereits ein Jahr alt und mit 500 Mark um ein vielfaches billiger, kommt auf 3,5 Millionen. Da ein PC-Prozessor aber noch mit etlichen anderen Aufgaben belastet ist, sind selbst die 3 Millionen nur ein theoretischer Wert. Über 500.000 Polygone/s kommt er in der Spiele-Praxis kaum hinaus.

Es werde Licht

Kein Wunder also, daß die CPU aufgrund dieser Schwäche bei immer mehr Spielen zum Flaschenhals wird, beziehungsweise die Entwicklung aufwendiger gestalteter Spiele behindert. Nvidia entwarf deshalb ihre eigene T&L-Engine und integrierte sie in den **Geforce**-Chip. Die soll auf eine theoretische Leistung von bis zu 20 Millionen Polygonen/s kommen – in der Praxis also das rund 40fache eines derzeitigen Top-Prozessors. In Zukunft sollten demnach Spiele mit rund 50.000 Polygonen pro Bild kein Problem für den **Geforce** darstellen – entsprechende Software wird freilich noch eine Zeitlang auf sich warten lassen.

Die zweite Stärke des **Geforce** ist natürlich das »L« – also Lighting, das pixelgenaue Berechnen von Lichtquellen beziehungsweise deren Einflüssen auf die Polygone. Das ist für die CPU Schwerstarbeit, weshalb die Programmierer bislang oft mit Vertex Lighting arbeiteten, bei dem nur den Eckpunkten eines Polygons Lichtwerte zugeteilt und dann interpoliert werden. Mit der T&L-Engine des **Geforce** sind aber nun pro Polygon bis zu acht Lichter per Hardware und ohne großen Performance-Verlust berechenbar – bei richtiger Ausnutzung könnten künftige Spiele deshalb in puncto Atmosphäre einen großen Satz nach vorne machen.

Features satt

Auch sonst bietet der Chip praktisch alles, was das Beschleuniger-Herz begehrt. Zum Beispiel gleich vier Texture-Mapping-Units (TMUs) mit insgesamt 480 MPixel/s Füllrate, von denen jede ihre eigene Pipeline hat. Das bedeutet in der Praxis, daß vier Texture-Maps (zum Beispiel normale Textur, Environment Map, Light Map und Bump Map) in einem Durchgang ohne Geschwindigkeitsverlust gerendert werden können. Andererseits ist es aber auch möglich, gleich vier verschiedene Texturen zu rendern. Zu den weiteren **Geforce**-Features gehören diverse Bump-Mapping-Arten, eine besonders fortgeschrittene Version des Environment Mappings (Cube Environment Mapping), AGP 4x für schnelleren Datentransfer und bis zu 128 MByte Video-RAM.

S3 zieht nach

Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft will S3 den **Savage 2000** präsentieren, der ein ähnliches T&L-Konzept vorweist. Ihn soll es in zwei Ausführungen geben: als Standardversion mit 150 MHz und in einer Plus-Variante mit bis zu 200 MHz. Wie sein Konkurrent kann er bis zu vier Texture-Maps in einem Durchgang rendern – mit 600 bis 800 Millionen Texel pro Sekunde liegt die reine Füllrate sogar deutlich höher als beim **Geforce**. Allerdings kann der **S2000** nur zwei Texturen gleichzeitig bearbeiten (mit jeweils zwei Maps), weshalb höchstens 300 bis 400 Millionen Pixel pro Sekunde tatsächlich an den Monitor gehen. Zur Unterscheidung: Ein Texel ist ein Textur-Pixel (beispielsweise einer Environment- oder Bump-Map), ein »echter« Pixel ein Bildpunkt des Monitorbildes. Ein Pixel kann zuvor beim Rendern mit mehreren Texeln »belegt« worden sein.

Zum Dreiecksdurchsatz hält sich S3 noch bedeckt. Allerdings soll der neue **Savage** als erster Chip das Prinzip des »Realtime Load Balancing« beherrschen. Während der **Geforce** die Transformations-Berechnung komplett übernimmt und der Hauptprozessor sich anderen Aufgaben widmen kann, soll er beim **S2000** einen Teil mitberechnen, falls der Grafikchip allein überlastet ist.

So haben wir getestet

Da eine der Hauptattraktionen des **Geforce** die stark verminderte CPU-Abhängigkeit sein soll, haben wir die drei Testmuster (durchwegs noch mit Beta-Treibern versehen) mit gleich drei Prozessoren unterschiedlichster Leistung getestet. Die Spitze markiert ein PIII/500, doch besonders gespannt waren wir beim Pentium II/233 und dem AMD K6-3/400: Hier mußten die Boards zeigen, ob dem **Geforce** die verwendete CPU wirklich fast egal ist. Alle Testrechner waren ansonsten gleich ausgestattet: 128 MByte RAM, 10-GByte-Festplatte von IBM und eine Soundblaster Live.

Schwierig wurde es bei den Benchmarks: Speziell an T&L angepaßte Spiele gibt es derzeit noch keine, unter Direct 3D müssen die Programme ausdrücklich für DirectX 7.0 geschrieben worden sein, das T&L in Hardware unterstützt. Unter Open GL machen alle Programme automatisch davon Gebrauch. Deshalb haben wir neben **Quake 2** und **Quake 3** auch **Descent 3** benutzt, da es Direct 3D und Open GL unterstützt. Und **Expendable** kam zum Einsatz, das sehr großzügig mit Texture-Maps umgeht und somit ein gefundenes Fressen für die vier Textur-Pipelines der **Geforce** sein sollte. MG



Interplays Evolva ist eines der ersten Spiele mit explizitem T&L-Support.

Creative Labs 3D Blaster Annihilator

Einmal mehr betätigt sich Creative als Preisbrecher: Mit 599 Mark ist die 3D Blaster Annihilator das günstigste Angebot unter den Geforce-Karten. In der Packung soll neben dem Win-DVD-Player auch das Spiel Evolva liegen, das als eines der ersten T&L ausgiebig nutzt. Treiber und Board selbst entsprechen dagegen weitestgehend dem Nvidia-Referenzdesign; an der Platine hat Creative laut eigener Auskunft aber kräftig mitentwickelt. Auf der CD befand sich die zum Testzeitpunkt aktuellste Treiberversion 3.47. Damit ergab sich in den mit Spannung gestarteten Benchmarkläufen ein uneinheitliches Bild. Für DirectX 6 programmierte D3D-Spiele können mit der T&L-Engine nichts anfangen und waren kaum schneller als auf einer TNT 2 Ultra. Lediglich bei höchsten Auflösungen und 32 Bit Farbtiefe machte sich die deutlich höhere Füllrate bemerkbar.

DDR folgt

Etwas anders sieht es unter Open GL aus. Quake 2, Quake 3 und Descent 3 laufen mit dem Geforce weitaus schneller als mit jeder anderen zuvor von uns getesteten Grafikkarte. Allerdings ist auch hier – mit Ausnahme von Quake 3 – von der bei Open GL ja automatischen T&L-Unterstützung wenig zu merken. Anscheinend muß das entsprechende Spiel auch unter Open GL speziell für T&L geschrieben sein. Wie die Konkurrenz will Creative Ende November eine Version mit dem deutlich schnelleren DDR-Speicher herausbringen. Die soll dann rund 800 Mark kosten; 64-MByte-Varianten sind hingegen nicht geplant.

→ www.soundblaster.com

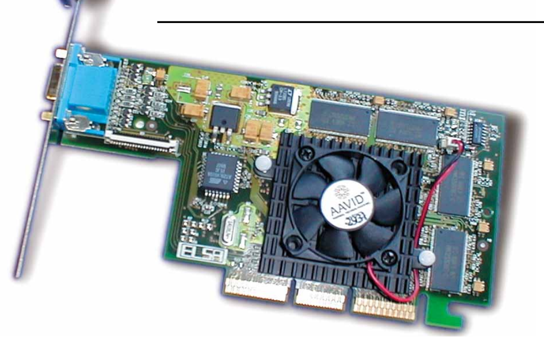
3DB Annihilator

Typ:	2D/3D-Grafikkarte
Hersteller:	Creative Labs
Preis:	ca. 600 Mark
Hotline:	(089) 957 90 81

Pro	Kontra
• sehr schnell • kleiner Preisvorteil • hervorragende Bildqualität	• sehr teuer • derzeit noch Software-Mangel

Fazit: Wer zur Creative-Karte greift, spart 50 Mark gegenüber der Konkurrenz. Wie die beiden anderen Modelle stößt auch die 3D Blaster bei hohen Auflösungen immer wieder an das Füllraten-Limit. Hier verspricht die DDR-Variante Abhilfe, die aber noch mal 200 Mark teurer sein wird.

GameStar Gesamtnote: keine Note, da Vorabmuster



Elsa Erazor X

Mit einem Feature der besonderen Art macht die Erazor X auf sich aufmerksam: In ihr Kontrollpanel ist ein Overclocking-Tool integriert, das per Sensor ständig Chiptemperatur und Zustand des Aktivkühlers abfragt. Prompt sorgte nach der Treiber-Installation die Meldung für Verwirrung, bei unserer Test-Erazor laufe der Lüfter zu langsam oder gar nicht – was aber offensichtlich nicht stimmte. Als Folge schraubte das Tool die Taktfrequenzen für Chip und Speicher von 120 beziehungsweise 166 MHz auf jeweils 100 MHz herunter. Das wirkte sich auf die Benchmark-Ergebnisse – abhängig von der Auflösung und damit der CPU-Last – mitunter erheblich aus. Eine weitere, kleinere Schwäche: Mit dem ansonsten sehr komfortablen Elsa-Treiber funktioniert die Auflösung 1280 mal 960 nicht, die unter anderem von den beiden Quakes und Descent 3 verwendet wird.

Eigenes Design

Als wir ersatzweise die Nvidia-Referenztreiber V3.47 installierten, erreichte die nun wieder mit 120 MHz laufende Erazor X quasi identische Werte wie die Annihilator. Mit 649 Mark liegt die Karte preislich am oberen Ende, muß aber dennoch auf einen TV-Ausgang verzichten. Dafür weist die Erazor X als einzige ein eigenes Board-Design auf; die Platine ist deutlich kleiner, was vor allem auf die verwendeten 8-MByte-Speicherchips (bei der Konkurrenz 2 MByte) zurückzuführen ist. Als Spiel wird wahrscheinlich Shadow Man in der Packung liegen, was aber noch nicht ganz feststeht.

→ www.elsa.de

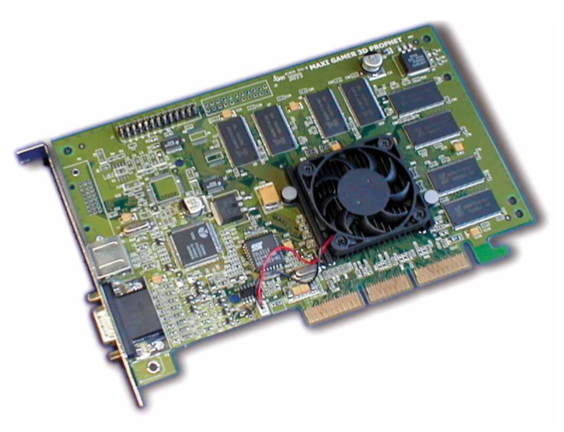
Erazor X

Typ:	2D/3D-Grafikkarte
Hersteller:	Elsa
Preis:	ca. 650 Mark
Hotline:	(0241) 606 51 12

Pro	Kontra
• sehr schnell • Kontrollpanel • hervorragende Bildqualität	• sehr teuer • Lüfter-Macken • derzeit noch Software-Mangel

Fazit: Bis auf das Problem mit dem erstmals eingesetzten Aktivlüfter gab sich das Elsa-Board keine Blöße. In puncto Performance lag es mit den anderen gleichauf. Gegenüber dem Vorgänger entfielen die Videoanschlüsse; sie sollen erst wieder in der DDR-Version dabeisein.

GameStar Gesamtnote: keine Note, da Vorabmuster



Guillemot 3D Prophet

Als einziger Karte des Trios spendierte Guillemot seiner **3D Prophet** einen TV-Ausgang. Bis auf den dafür notwendigen Brooktree-Baustein entspricht das Layout ansonsten dem Creative-Board und damit dem Nvidia-Referenzdesign. Ein ähnliches Bild ergibt sich bei den Treibern; außer ein paar integrierten Logos hat Guillemot an der Nvidia-Software wenig geändert. Überhaupt mußten wir erkennen, daß die Geforce-Treiber noch in den Kinderschuhen stecken: Lediglich mit einem Mischmasch aus der Detonator-Version 2.08 und neuen Open-GL-Treibern V3.35 kam die **3D Prophet** auf volle Touren; die Treiber-Version V3.47 war bei Guillemot noch nicht verfügbar.

Open-GL-Flitzer

Bei den Benchmarks bestätigte sich der erste Geforce-Eindruck: Der Chip ist zwar der schnellste auf dem Markt, kann aber bei den derzeitigen Spielen sein Potential noch gar nicht richtig ausnutzen. Außerdem war bei den Open-GL-Benchmarks recht wenig davon zu merken, daß diese Schnittstelle automatisch T&L unterstützt: lediglich bei **Quake 3** wurde ansatzweise klar, daß der Geforce den Prozessor tatsächlich etwas entlastet. Etwas enttäuscht hat uns zudem, daß trotz vier Pixelpipelines und 480 MPixel/s Durchsatz bei sehr hohen Auflösungen und 32 Bit Farbtiefe der Geforce bald an sein Füllraten-Limit stößt. MG

→ www.guillemot.com

3D Prophet

Typ:	2D/3D-Grafikkarte
Hersteller:	Guillemot
Preis:	ca. 650 Mark
Hotline:	(0211) 33 80 01 33

Pro	Kontra
• sehr schnell • TV-Ausgang • hervorragende Bildqualität	• sehr teuer • derzeit noch Software-Mangel

Fazit: Bis auf die ältere Treiberversion waren praktisch keine Unterschiede zur Creative 3D Blaster festzustellen. Beide Boards arbeiteten auch mit den jeweiligen Konkurrenztreibern ohne Murren. Wer seine Spiele am Fernseher genießen will, kommt an der 3D Prophet momentan kaum vorbei.

GameStar Gesamtnote: keine Note, da Vorabmuster

Test-Fazit Geforce 256

Der Geforce-Chip ist momentan das Maß aller Dinge. Den exorbitant hohen Preis sind die damit ausgerüsteten Grafikkarten derzeit aber noch nicht wert.

Die Testläufe mit den drei Geforce-Karten sorgten für ein Wechselbad der Gefühle. Bei manchen Ergebnissen entfuhr uns spontan ein »Wow!«, während wir uns bei anderen doch fragten, wofür man da nun 600 Mark ausgeben soll, wenn es eine TNT 2 fürs halbe Geld fast genauso gut kann.

Die Software macht's

Letztendlich heißt es schlicht warten. Warten auf die passende Software, die T&L richtig ausnutzt – sei es nun unter Open GL oder Direct X. Erst dann können die Karten wirklich zeigen, was in ihnen steckt. Allerdings ist vor Mitte 2000 kaum mit einer nennenswerten Anzahl an Titeln zu rechnen. Ob Ihnen deshalb eine Geforce jetzt schon mindestens 600 Mark wert ist, müssen Sie selbst wissen – Sie bekommen auf jeden Fall auch ohne T&L den derzeit schnellsten 3D-Chip. Welche der drei Karten Sie nehmen, ist aufgrund der sehr ähnlichen Meßergebnisse Geschmackssache. Die Creative kann auf 50 Mark Preisvorteil verweisen, Elsa auf die komfortabelsten Treiber. Wer einen TV-Ausgang haben will, dem bleibt nur die 3D Prophet von Guillemot. Erst später sollen von allen drei genannten Herstellern die Versionen mit DDR-Speicher kommen. Dieses Spezial-RAM macht die Karten dank seines erhöhten Datendurchsatzes noch mal schneller – und auch erheblich teurer. Unter 800 Mark werden die DDR-Geforces vorerst nicht zu haben sein; in diesem Preisbereich bleiben sie wohl eine ziemlich exklusive Sache.

Wertung folgt

Aus diversen Gründen haben wir auf eine Wertung vorerst verzichtet. Dazu bewogen uns neben dem derzeitigen Software-Mangel und noch nicht feststehenden Ausstattungsdetails hauptsächlich die diversen kleinen Treiber-Macken, die alle drei Modelle noch hatten. Hier werden wir lieber noch auf ausgereiftere Versionen warten, bevor wir uns ein endgültiges Urteil erlauben.

Neue Gamepads

Rückschritt durch Technik

Microsofts neue Gamepads bieten innovative Features. Daß es sich damit nicht unbedingt besser spielen läßt, brachten unsere Tests ans Licht.

Sichtbar Mühe haben sich Microsofts Entwickler mit ihren neuen Gamepads gegeben. Schade nur, daß dabei das optische Design Vorrang hatte.

Sidewinder Gamepad Pro

Den Sinn der eigenwilligen Formgebung, das linke Griffstück ist etwas dicker als das rechte, kann man nur schwer erahnen. Trotzdem liegt das **Gamepad Pro** noch recht gut in der Hand. Die rechte Seite ist mit sechs, leider gleichgroßen, Knöpfen und einem Frontbutton ausgestattet. Das Steuerkreuz kann über den Treiber von digitaler auf analoge Funktion umgestellt werden. Allerdings ist es eine Spur zu schwammig ausgefallen, es fehlen die eindeutigen Druckpunkte. Dadurch bleibt im Digital-Betrieb die Präzision auf der Strecke. Im Analog-Modus sind zudem die Verstellwege für eine exakte Steuerung einfach zu kurz. Außerdem zeigte sich im Test, daß die linke Hand durch den dickeren Griff wesentlich schneller ermüdet.

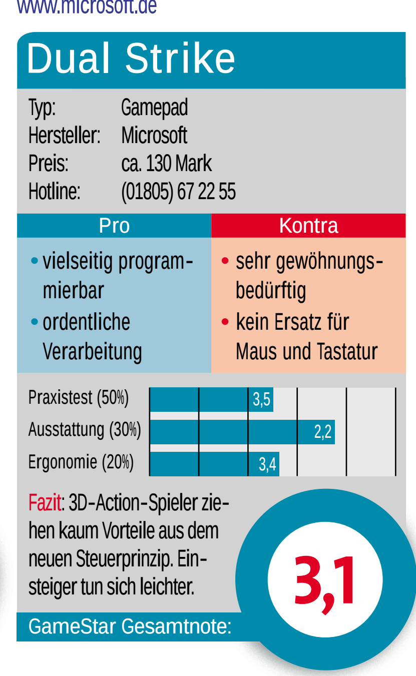


Der Nachfolger des beliebten Sidewinder Gamepads: das Gamepad Pro.

Durch die Umstellung auf USB-Anschluß entfällt auch die bisher mögliche Aneinanderreihung von bis zu vier Pads. Verarbeitung und Oberflächen-Finish des **Gamepad Pro** sind tadellos. Die Installation ist USB-typisch einfach: einstecken, Software installieren – das war's schon. Einen Adapter, um das Pad an den Gameport der Soundkarte zu verpflanzen, sucht man allerdings vergebens.

Sidewinder Dual Strike

Die zwei Teile des **Dual Strike** sind durch ein Kugelgelenk miteinander verbunden. In Action-Spielen steuern Sie mit dem rechten Griffstück die Blickbewegungen Ihrer Figur, allerdings nicht so effektiv wie mit einer Maus. Wenn Sie zum linken oder rechten Anschlag des Verstellbereichs kommen, schaltet das **Dual Strike** auf Scrolling um, eine ruckartige Drehung um 180 Grad ist so nicht möglich. Auf der linken Seite befindet sich das digitale Steuerkreuz, mit dem Sie die Bewegungen Ihrer Spielfigur steuern. Drei Knöpfe und ein Shift-Button komplettieren die Ausstattung. Mit der beigepackten Software können Sie das **Dual Strike** an eigene Gewohnheiten anpassen. Für Einsteiger und Neulinge bei 3D-Shootern ist das Prinzip noch leicht übertragbar, eingefleischte Tastatur-Maus-Spieler legen das **Dual Strike** allerdings nach wenigen Minuten kopfschüttelnd zur Seite. Allen Interessenten kann man nur ein intensives Probespiel empfehlen. Doch selbst wenn Sie damit zurechtkommen: Das Gamepad ist zwar eine interessante Alternative, aber kein Ersatz für die klassische Steuerung mit Tastatur und Maus. WR



Alternative Steuerung für 3D-Action-Spieler: Sidewinder Dual Strike.

www.microsoft.de

Gamepad Pro

Typ:	Gamepad
Hersteller:	Microsoft
Preis:	ca. 90 Mark
Hotline:	(01805) 67 22 55

Pro	Kontra
• solide verarbeitet • problemlose Installation • schickes Design	• Steuerkreuz nur bedingt brauchbar • mäßige Ergonomie

Praxistest (50%)	2,2
Ausstattung (30%)	2,0
Ergonomie (20%)	2,6

Fazit: Ein nicht ganz gelungener Nachfolger. Das hybride Steuerkreuz ist (noch) nicht das Gelbe vom Ei.

GameStar Gesamtnote: 2,2

www.microsoft.de

Dual Strike

Typ:	Gamepad
Hersteller:	Microsoft
Preis:	ca. 130 Mark
Hotline:	(01805) 67 22 55

Pro	Kontra
• vielseitig programmierbar • ordentliche Verarbeitung	• sehr gewöhnungsbedürftig • kein Ersatz für Maus und Tastatur

Praxistest (50%)	3,5
Ausstattung (30%)	2,2
Ergonomie (20%)	3,4

Fazit: 3D-Action-Spieler ziehen kaum Vorteile aus dem neuen Steuerprinzip. Einsteiger tun sich leichter.

GameStar Gesamtnote: 3,1

Hier kommt die Maus

Intellimouse



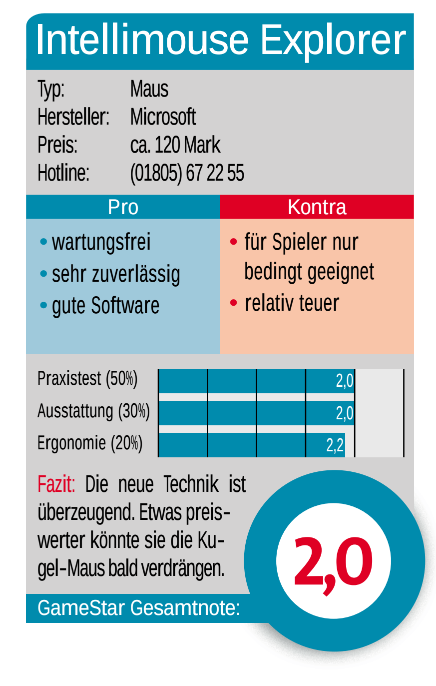
Die Intellimouse Explorer hat keine beweglichen Teile mehr.

Microsoft will mit seinem neuen Nagetier die bewährte Kugelsteuerung ablösen.

Die bekannten Probleme mit einer verschmutzten Maus-Mechanik dürften der Vergangenheit angehören. Microsoft nimmt sich der staubgeplagten Nager an und hat die **Intellimouse Explorer** mit einem fotoelektrischen Element anstelle einer Kugel ausgestattet. Die Bewegungen werden von der kleinen »Kamera« in 1.500 Einzelbilder pro Sekunde zerlegt und mittels eingebauter Elektronik in verwertbare Signale umgewandelt. Diese Technik funktioniert absolut problemlos auf allen Mauspads. Mit heftigen Bewegungen, wie zum Beispiel in 3D-Shootern, ist die Steuer-Elektronik allerdings leicht überfordert. Bei einem sehr schnellen 180-Grad-Schwenk bleibt das Bild entweder einfach stehen oder macht lediglich einen kleinen Ruck.

In großen Händen fühlt sich die **Intellimouse** am wohlsten. Das Mausrad ist etwas zu leichtgängig, ansonsten konnten wir keine gravierenden Schwächen bei unserem Testmuster entdecken. Wenn Sie eine zuverlässige, wartungsfreie Maus für die tägliche Arbeit benötigen, sind Sie mit der **Intellimouse Explorer** gut bedient. WR

→ www.microsoft.de



Intellimouse Explorer

Typ:	Maus
Hersteller:	Microsoft
Preis:	ca. 120 Mark
Hotline:	(01805) 67 22 55

Pro	Kontra
• wartungsfrei	• für Spieler nur bedingt geeignet
• sehr zuverlässig	• relativ teuer
• gute Software	

Praxistest (50%)	2,0
Ausstattung (30%)	2,0
Ergonomie (20%)	2,2

Fazit: Die neue Technik ist überzeugend. Etwas preiswerter könnte sie die Kugel-Maus bald verdrängen.

GameStar Gesamtnote: 2,0

CD-Brenner

Mitsumi CR 4804 TE



Bei unseren Geschwindigkeitstests zeigte der CD-RW-Brenner von Mitsumi insgesamt durchschnittliche Werte. Unsere Audio-Test-CD war in 19:50 Minuten gebrannt. Für die Daten-CD, die wir auf eine CD-RW überspielten, benötigte der CR 4804 TE 20:15 Minuten. Der Datenpuffer ist mit 2 MByte sehr großzügig bemessen.

Im Lieferumfang befinden sich Win on CD 3.6, der UDF-Treiber Packet-CD 3.0, je ein CD-R- und CD-RW-Medium sowie Schrauben, Audio- und Datenkabel. Der Brenner beherrscht alle wichtigen Schreibmodi wie Disk-at-once oder Track-at-once. Auf der beiliegenden CD findet sich ein ausführliches, deutschsprachiges Handbuch mit allen nötigen Informationen zum Laufwerk. Mitsumi gewährt die bei Brennern übliche Garantiezeit von zwölf Monaten. WR

→ www.mitsumi.de

CR 4804 TE

Typ:	CD-RW-Brenner
Hersteller:	Mitsumi
Preis:	ca. 400 Mark
Hotline:	(01805) 21 25 30

Pro	Kontra
• günstiger Preis • gute Software • ausführliche Dokumentation	• nur durchschnittliche Leistung

Leistung (60%)	2,5
Ausstattung (30%)	2,0
Handhabung (10%)	2,0

Fazit: Ein Brenner mit durchschnittlichen Leistungen, für den Hausgebrauch gut geeignet.

GameStar Gesamtnote: 2,3

Lenkrad

Saitek R 100



Saitek wendet sich mit dem R 100 hauptsächlich an Einsteiger. Das etwa 130 Mark teure Lenkrad ist aber auch dann interessant, wenn Sie nur wenig Platz zur Verfügung haben: Der Korpus ragt gerade mal 13 Zentimeter von der Tischkante nach innen. Die Befestigung mit nur einer Schraube bietet allerdings keinen sehr soliden Halt, allzu heftige Bewegungen sollten Sie dem R 100 nicht zumuten. Der Lenkradkranz liegt gut in der Hand, die beiden Handwippen sind leicht zu erreichen. Auch die etwas klein geratenen Pedale erfüllen ihren Zweck noch ganz ordentlich.

Die Installation ist sehr einfach, spezielle Treiber sind nicht erforderlich. Verarbeitung und Qualität des Lenkrads sind in Ordnung. Der Anschluß erfolgt nur über den Gameport. Saitek gewährt zwölf Monate Garantie. WR

→ www.saitek.de

R 100

Typ:	PC-Lenkrad
Hersteller:	Saitek
Preis:	ca. 130 Mark
Hotline:	(089) 54 61 27 10

Pro	Kontra
• platzsparend • einfache Installation	• schwache Befestigung • kleine Pedale

Ergonomie (20%)	2,5
Ausstattung (30%)	2,8
Praxistest (50%)	3,0

Fazit: Einfaches, kleines Lenkrad für Einsteiger. Die schwache Befestigung ist der größte Minuspunkt.

GameStar Gesamtnote: 2,8

Lenkrad

Sidewinder Prec. Wheel



Das Sidewinder Precision Racing Wheel kann seine Abstammung nicht verleugnen. Es ist praktisch baugleich mit dem Force-Feedback-Modell von Microsoft, nur auf die Rütteleffekte müssen Sie verzichten. Zweiter Unterschied: Der Anschluß an den PC erfolgt ausschließlich über die USB-Schnittstelle. Gleichgeblieben ist das sehr präzise Lenkgefühl mit einem gut definierten Lenkwiderstand.

Sie befestigen das Lenkrad mit einer einzelnen Schraube und einer Spannvorrichtung, die es ordentlich am Tisch verankert. Die Pedaleinheit ist ebenfalls von guter Qualität, allerdings nicht ganz rutschfest. Installation und Einbindung in das Betriebssystem erfolgen dank USB vollkommen problemlos: einstecken, Treiber installieren und ohne Neustart oder Kalibrierung gleich loslegen. WR

→ www.microsoft.de

Sidewinder Prec. RW

Typ:	PC-Lenkrad
Hersteller:	Microsoft
Preis:	ca. 180 Mark
Hotline:	(01805) 67 22 55

Pro	Kontra
• sehr präzise • einfache Installation • gute Befestigung	• nur USB-Anschluß • Pedale nicht rutschsicher

Ergonomie (20%)	2,0
Ausstattung (30%)	2,0
Praxistest (50%)	1,6

Fazit: Modernes Lenkgerät in solider Verarbeitung; die Software ermöglicht einfache Programmierung.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Sie fragen – Experten antworten

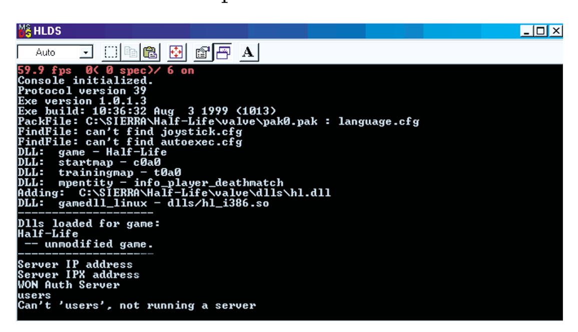
TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de

Netzwerkspiele

Ich bin begeisterter Spieler von 3D-Shootern und habe auch ein privates Netzwerk mit vier Rechnern zu Hause. Immer öfter sehe ich allerdings die Bezeichnung »Dedicated Server« bei manchen Spielen. Was genau ist das? Läuft das Netzwerk damit schneller? Und wie richte ich so etwas ein? *Ender Cömert*

GameStar Ein Dedicated Server benutzt im Prinzip den gleichen Programmcode wie das Originalspiel, mit Ausnahme der Grafik-Bestandteile. Es handelt sich dabei immer um einen separaten Rechner, auf dem dann allerdings nicht gespielt werden kann. Der Server dient nur als Verteiler der Spielinformationen an alle Mitspieler. Der Vorteil einer solchen Kombination: Sie müssen nicht selbst ein Netzwerkspiel eröffnen und hosten, das ist die alleinige Aufgabe des Dedicated Server. Schneller wird das Netzwerk dadurch zwar nicht, aber die Belastung der mitspielenden Rechner ist geringer, was zu einem flüssigeren Spiel führt. Die Einrichtung ist denkbar einfach: Sie starten das Netzwerkspiel wie gewohnt, wählen aber vorher die Option »Dedicated Server«. Nach dem Start ist meist nur eine Textkonsole sichtbar, die zur Steuerung dient. Jetzt können Sie sich von jedem anderen Rechner im Netzwerk in das Spiel einklinken. Voraussetzung ist natürlich, daß das jeweilige Spiel auch auf den anderen Rechnern installiert ist.



Die Konsole eines Dedicated Server für Half-Life. Die Software gibt es auch als Download bei www.won.net (86 MByte).

Betriebssystem

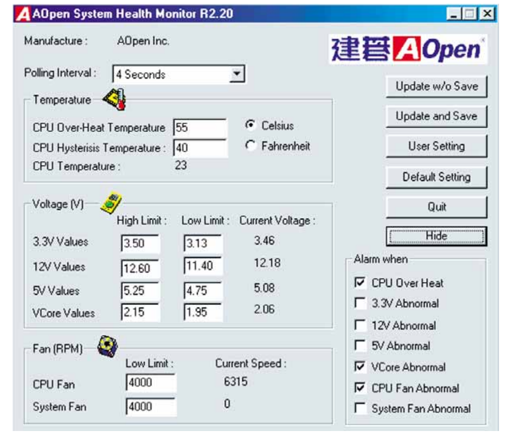
Wie kann ich eine Windows-98-CD-ROM brennen, von der ich direkt booten kann? Darauf soll der komplette Inhalt von Laufwerk C mit allen Programmen enthalten sein. Ich habe schon alles probiert, aber es funktioniert nicht. *Lothar Wißler*

GameStar Eine gute Idee, aber leider nicht durchführbar. Windows gehört zu den Betriebssystemen, die beim Start Schreibzugriff auf das Bootmedium benötigen. Da das bei einer CD-R nicht mehr möglich ist, bleibt Windows einfach beim ersten Schreibversuch mit einer Fehlermeldung stehen. Das Anlegen der wichtigen Auslagerungs-Datei wäre ebenfalls unmöglich. Auch beim Einsatz einer wiederbeschreibbaren CD käme keine große Freude auf, die Schreib- und Leseperformance von CD-RW-Laufwerken ist bei weitem nicht so hoch wie bei einer Festplatte. Die Folge wäre ein unbrauchbar langsames, träge reagierendes Windows. Anders sieht es mit dem Betriebssystem-Oldie DOS aus, der beim Booten nicht versucht, auf das Medium zu schreiben. Hier ist eine bootfähige CD durchaus möglich und nützlich.

Mainboards

Was bedeutet eigentlich Hardware-Monitoring? Bei meinem Mainboard lag eine Software mit dieser Bezeichnung bei. Soll ich es installieren, oder ist dieses Programm automatisch in Betrieb? *Andreas Brameshuber*

GameStar Unter Hardware-Monitoring versteht man die Möglichkeit, verschiedene Systemparameter mittels Software zu überwachen beziehungsweise anzeigen zu lassen. Am häufigsten findet man die Kontrolle der Prozessor-Temperatur, der Lüfterdrehzahl und der Abweichung von den drei Hauptspannungen 3,3 Volt, 5 Volt und 12 Volt. Diese Werte werden in einem Intervall von vier bis zehn Sekunden aktualisiert. Wenn einer davon die vorher eingestellten Grenzwerte erreicht, ertönt sofort ein Warnton. Damit ist ein Hardware-Monitoring-Programm ein nicht zu unterschätzender Sicherheitsfaktor beim Betrieb von übertakteten Prozessoren. Sie müssen es allerdings auch installieren und aktivieren.



Hardware-Monitoring am Beispiel eines Aopen-Boards. Alle wichtigen Werte sind auf einen Blick zu sehen.

Grafikkarten

Vor kurzem habe ich meinem Pentium II/350 eine Maxi Gamer Xentor 32 spendiert. Allerdings stürzt mein Rechner seit-

dem öfter ab. Ich habe den Chip auf 185 MHz und den Speicher auf 210 MHz übertaktet, wird sie deswegen vielleicht zu heiß? Gibt es einen besseren Kühler, den ich montieren kann? *Yen Chia Lin*

GameStar Das Problem dürfte wohl kaum die Kühlung sein, vielmehr betreiben Sie Ihre Karte weit außerhalb der Hersteller-Empfehlungen. Guillemot empfiehlt für die Xentor 32 einen Chiptakt von maximal 175 MHz, für den Speicher 195 MHz. Das ist auch nur möglich, weil ausgesuchte Bausteine verwendet werden. Im Normalfall ist der TNT 2 nur für 150 MHz ausgelegt. Mit den jetzigen Einstellungen können Sie die Karte zwar nicht zerstören, aber eine Beschädigung der Speicherbausteine ist nicht auszuschließen.

Software

Wenn ich den Level-Editor von Unreal starte, kommt immer die Meldung »Laufzeitfehler 50003 – Unerwarteter Fehler«. Mache ich da irgend etwas falsch? *Thomas Abrell*

GameStar Die Fehlermeldung wird durch ein fehlendes Runtime-Modul für Visual Basic hervorgerufen. Es gibt zwei Möglichkeiten, zu einem funktionierenden Editor zu kommen. Entweder Sie installieren das entsprechende Modul mit dem Namen VB-Run 5.0, oder Sie greifen auf den Patch von Epic Mega Games zurück, den Sie auf der Bonus-CD dieser Ausgabe finden. Danach sollte der Editor ohne Probleme funktionieren.

Mainboard

Ich hätte gerne gewußt, ob sich der Celeron 500 statt mit 7,5mal 66 MHz auch mit 5mal 100 MHZ betreiben läßt. Der Multiplikator bei meinem Mainboard läßt sich nämlich nur bis 6,5 einstellen, außerdem müßte ich einen PPGA-Adapter verwenden. Ist das möglich, oder muß ich mir ein neues Mainboard zulegen? *Florian Aukschun*

GameStar Der Celeron 500 läßt sich nur mit einem festen Multiplikator von 7,5 betreiben, jede andere Einstellung wird blockiert. Eine Änderung des Bustakts ändert daran nichts. Wenn Sie allerdings ein Mainboard mit BX-Chipsatz verwenden, stehen die Chancen nicht schlecht. Dann werden nämlich alle Multiplikatoren bis 8fach automatisch unterstützt. Der Prozessor meldet die korrekte Einstellung an den Chipsatz, der sie einfach übernimmt.



Der Celeron 500 läßt sich nur mit dem festen Multiplikator 7,5 betreiben. Jede andere Einstellung wird ignoriert.

Festplatten

Ich habe mir eine neue Festplatte von IBM mit 14,4 GByte gekauft. Der Einbau war einfach, aber bei der automatischen Erkennung wurden nur 8 GByte angezeigt. Mein Händler sagte mir, daß es am Mainboard oder am BIOS liegt, das auf den 15.7.95 datiert ist. Was muß ich tun, daß ich meine neue Festplatte auch ganz nutzen kann? *Steffen Schmidt*

GameStar Dieses Problem läßt sich nur mit einem neuen BIOS lösen, das Sie am einfachsten auf der Internetseite des Mainboard-Herstellers finden. Der Update-Vorgang wird in einer Text-Datei ausführlich beschrieben. Ob allerdings die finale BIOS-Version auch Festplatten mit mehr als 8 GByte unterstützt, ist nicht sicher. 1995 waren so große Massenspeicher noch nicht im Handel. Zweite Möglichkeit: Installieren Sie einen Disk-Manager (zum Beispiel »Wizard« von Seagate), der die Begrenzung des BIOS umgeht und eine Software-Lösung in den Bootsektor der Platte installiert. Bei jedem Start wird der Manager aktiviert und die volle Plattenkapazität zur Verfügung gestellt. Nachteil: Bei einem Virenbefall des Bootsektors ist der Zugriff auf die Daten meist nicht mehr möglich. Am besten aktivieren Sie gleich nach der Installation den internen BIOS-Virenalarm. WR

Große Festplatten wie die Seagate Barracuda lassen sich nicht ohne weiteres mit älteren Mainboards betreiben. Abhilfe schaffen spezielle Disk-Manager.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-Mail an:

tech@gamestar.de

Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 12/99

2D/3D-Kombikarten

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Matrox Millennium G400 Max	1,5	600 Mark	8/99	(089) 61 44 74 33	sehr gute Bildqualität, sehr schnell
UPDATE	2	Asus AGP 3800 Deluxe U.	1,6	460 Mark	8/99	(02102) 44 97 12	sehr schnell, inklusive 3D-Brille
	3	Guillemot MG Xentor 32	1,6	450 Mark	8/99	(0211) 338 00 33	extrem schnell, DVD-Player
UPDATE	4	Diamond Viper V770 Ultra	1,7	430 Mark	8/99	(08151) 26 63 30	schnell, gutes Kontroll-Panel
	5	3Dfx Voodoo 3 3000	1,8	300 Mark	6/99	(01805) 17 76 17	extrem schnell, TV-Ausgang
	Preistip:	Creative 3D-Blaster Banshee	2,5	150 Mark	1/99	(089) 992 87 10	schnelle 3D-Karte zu günstigem Preis

3D-Zusatzkarten

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Miro HiScore2 3D	1,8	260 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
2	Metabyte Wicked 3D	1,9	350 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
3	Hercules Stingray 2	1,9	320 Mark	1/99	(089) 89 89 05 73	gutes Loop-Kabel, gute Treiber
4	Gi Maxi Gamer 3D 2	1,9	220 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher, sehr günstig
5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,9	280 Mark	6/98	(089) 992 87 10	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
Preistip:	Gi Maxi Gamer 3D	2,4	110 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Terratec Soundsystem DMX	1,3	260 Mark	9/99	(02157)817 90	alle 3D-Standards, hervorragender Klang
2	Soundblaster Live	1,4	330 Mark	12/98	(089) 992 87 10	exzellenter Klang, EAX-Technologie
3	Terratec Xlerate pro	1,4	150 Mark	8/99	(02157) 817 90	guter Sound, gute Ausstattung
4	Videologic Sonic Vortex 2	1,5	140 Mark	8/99	(06103) 934 70	Digitalausgang, preisgünstig
5	Diamond MX 300 Monster	1,5	140 Mark	6/99	(08151) 26 63 30	sehr guter Klang, A3D-Technik
Preistip:	Soundblaster 16 PnP	3,0	60 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

DVD-Laufwerke

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Pioneer DVD-A03S	1,9	220 Mark	9/99	(02154) 91 33 56	sehr schnell, sehr gute Fehlerkorrektur
UPDATE	2	Aopen DVD-9632	2,0	240 Mark	9/99	(01805) 55 91 91	sehr schnell und zuverlässig
	3	Actima 6x DVD	2,0	230 Mark	8/99	(040) 70 20 03 20	schnell, mit guter Fehlerkorrektur
UPDATE	4	Toshiba SD-M1212	2,1	200 Mark	9/99	(01805) 83 43 73	hohe Übertragungsrate, sehr zuverlässig
	5	Samsung SD-606	2,7	200 Mark	9/99	(01805) 12 12 13	hohe CD-Datenrate, gut verarbeitet
	Preistip:	Cyberdrive DM 822D	3,3	170 Mark	9/99	(02102) 380 60	preiswerter Einstieg in die DVD-Technik

CD-ROM-Laufwerke

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	NEC CDR 3000 (40fach)	1,4	100 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, beste Fehlerkorrektur
2	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	110 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top-Geschwindigkeit und -Fehlerkorrektur
3	Lite-On LTN-382 (40fach)	1,6	90 Mark	1/99	(0031) 402 95 75 00	sehr gute Zugriffszeit und Fehlerkorrektur
4	Asus CD-S340 (34fach)	1,6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
5	Teac CD-532E (32fach)	1,6	100 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
Preistip:	Lite-On LTN242 (24fach)	2,6	70 Mark	–	(02102) 995 50	niedrige Zugriffszeit

CD-Brenner

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Plextor PX-R820Ti	1,6	750 Mark	5/99	(0032) 27 25 55 22	der momentan schnellste SCSI-Brenner
2	Teac CD-R58S	1,7	590 Mark	9/99	(0611) 71 58 54	sehr schneller 8fach-SCSI-Brenner
3	Sony CRX 100E	1,9	380 Mark	3/99	(02389) 95 10 47	CD-RW-Brenner, auch für CD-Text
4	HP CD-Writer plus 8100i	2,0	450 Mark	1/99	(01805) 32 62 22	CD-RW-Brenner, hohe Lesegeschwindigkeit
5	Yamaha CRW-4001t	2,0	700 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
Preistip:	Traxdata CDRW2260 plus	2,5	300 Mark	12/98	(02162) 951 60	gut ausgestatteter CD-RW-Brenner

Die neue Grafikchip-Generation wird wohl der Knüller im kommenden Weihnachtsgeschäft. Mit Sicherheit werden aber auch die Preise für »alte« Modelle wieder rutschen.

17-Zoll-Monitore

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p plus	1,6	1.100 Mark	–	(01805) 12 12 13	exzellente Bildqualität, ergonomisch
2	Quatographic Faqtor 17+	1,7	800 Mark	5/99	(0531) 28 13 81	sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
3	Miro D1795F	1,8	800 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis
4	Eizo Flexscan F57	1,9	1.050 Mark	2/99	(02153) 73 34 00	hohe Bildwiederholraten, einfache Bedienung
5	Eizo Flexscan F55S	1,9	750 Mark	12/98	(02153) 73 34 00	ergonomisches Bild, gute Ausstattung
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	500 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität

19-Zoll-Monitore

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.250 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung
2	Iiyama Vision Master Pro 450	1,8	1.250 Mark	7/99	(089) 900 05 00	sehr gutes Bild, hohe Wiederholfrequenzen
3	Eizo T68	1,8	1.790 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet
4	NEC Multisync E900+	1,9	1.650 Mark	2/99	(01805) 24 25 21	sehr gute Bildqualität, ergonomisch
5	Samsung Syncmaster 900p	2,0	1.400 Mark	12/98	(01805) 12 12 13	rundum gute Ergebnisse
Preistip:	Acer Acerview 99c	2,5	1.000 Mark	1/99	(0800) 224 49 99	hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis

Gamepads

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Logitech Wingman Gamepad	1,8	50 Mark	10/99	(069) 93 03 21 66	hervorragendes Allround-Pad
2	Gravis Gamepad Pro	2,0	50 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
3	Microsoft Sidewinder Pad	2,0	70 Mark	10/99	(01805) 67 22 55	vier Pads koppelbar, sehr robust
4	Gravis Xterminator	2,1	100 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	komplette Ausstattung, Analogstick
5	Primax Conqueror Pro	2,1	50 Mark	10/99	(06042) 963 90	ergonomisch, sehr gutes Steuerkreuz
Preistip:	Saitek X6-30	3,3	18 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	für den Preis gute Allroundeigenschaften

Joysticks bis 80 Mark

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Saitek Cyborg 2000	2,3	80 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	vielfach verstellbar, sehr präzise
2	Fanatec Hellfire	2,5	50 Mark	10/99	(06021) 84 06 53	sehr guter Flugsimulationsstick, günstig
3	Saitek X8-30	2,5	60 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	sehr exakt, tolles Throttle
4	Genius F-23 Digital	2,6	80 Mark	10/99	(02173) 97 43 21	üppige Ausstattung, USB-Anschluß
5	Gravis Blackhawk Digital	2,7	70 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	guter Allrounder, kurze Stickwege
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,9	40 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, Widerstand einstellbar

Joysticks über 80 Mark

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft Sidewinder PP	1,9	120 Mark	10/99	(01805) 67 22 55	sehr präzise, hervorragender Allrounder
2	Saitek Cyborg 3D	2,0	130 Mark	10/99	(089) 54 61 27 10	umfangreich einstellbar, exakter Stick
3	CH F-16 Combatstick	2,3	130 Mark	10/99	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen
4	Genius F-31D	2,5	100 Mark	10/99	(02173) 97 43 21	gute Verarbeitung, komplette Ausstattung
5	Thrustmaster F-16 FLCS	2,6	250 Mark	10/99	(02732) 79 18 45	sehr präzise, tolle Verarbeitung
Preistip:	Gravis Firebird 2	2,7	85 Mark	10/99	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung

Lenkräder

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Thrustmaster Form. Force GT	1,5	330 Mark	2/99	(02732) 79 18 45	exzellentes Force-Feedback-Lenkrad
2	Saitek R4 FF Racing Wheel	1,6	280 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	schicke Optik, sehr präzise
3	MS Sidewinder FF Wheel	1,6	240 Mark	12/98	(01805) 67 22 55	hochwertige Verarbeitung, gute Pedale
4	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(02732) 79 18 45	bestes Lenkrad ohne Force Feedback
5	Microsoft Precision R. Wheel	1,8	180 Mark	12/99	(01805) 67 22 55	sehr präzise, solide verarbeitet
Preistip:	Fanatec Monte Carlo	2,4	100 Mark	4/99	(06021) 84 06 53	preiswertes, gut verarbeitetes Einsteigerlenkrad



Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

Westwood im Visier

Leserbriefe

Geschönte Screenshots sind megaout – meint jedenfalls die Mehrzahl der Leserbriefschreiber zu unserem Report »Schein und Sein«.

Schein und Sein

Ich bin geschockt, daß die Hersteller tatsächlich Screenshots fälschen. Das hätte ich nie gedacht. Andererseits erklärt es natürlich einiges bei Command&Conquer 3. Lob an GameStar, daß sowas aufgedeckt wird. Was mich betrifft, werde ich auf absehbare Zeit keine Westwood-Spiele mehr kaufen. Erst wenn ich weiß, daß es zwischen Bildern auf der Packungsrückseite und der echten Spielgrafik keinen Unterschied gibt, greife ich wieder zu. *Stefan Meisner*

Ich habe den Bericht Schein und Sein der PC-Spiele mit viel Interesse gelesen. Ich finde es unverschämt, was manche Programmierer sich leisten. Das grenzt doch an Betrug! Vor allem Westwoods C&C 3 und Might & Magic 7 waren über die Grenzen hinaus geschönt. Und wo bleibt die versprochene, tolle KI? Die Nachteinsätze, oder die phantastischen Explosionen? Ein dickes Lob an die 11/99er GameStar, sie war mein erstes Abo-Heft und diesmal habt ihr mich endgültig überzeugt: Faire Tests und gute Artikel. Außerdem ein gesundes Werbung-Test-Verhältnis. Fast perfekt! *Keno März*

Ich finde es unverschämt von Westwood, für Command&Conquer 3 fast 100 Mark zu verlangen. Das wäre angebracht gewesen, wenn sich, wie in den gefälschten Screenshots, wirklich gute Animationen gezeigt hätten. Ich finde es sehr lobenswert, daß ihr das mit den Bildern aufgedeckt habt. Es gibt bestimmte Regeln, an die sich alle Firmen halten sollten, in diesem Fall hat Westwood die Grenze überschritten. Wenn ich das schon früher bemerkt hätte, dann wäre dieses Strategiespiel bestimmt nicht in meinen Händen gelandet. *Thomas Hainzinger*

Ich finde, es ist eine absolute Frechheit, wenn Screenshots gefälscht werden. Ich glaube, daß sich das ziemlich negativ auf das Image von Westwood und den anderen betroffenen Firmen auswirkt. *Martin Völkl*

Es wurde auch Zeit, daß dieser Trend mal in einer renommierten Zeitschrift dargestellt wird. Es mag ja sein, daß die Firmen im frühen Stadium eines Spiels gerenderte Aufnahmen veröffentlichen, um einen ersten Eindruck vom grafischen Konzept zu vermitteln. Aber nach zwei oder mehr Jahren erwarte ich echte Bilder. Es geht nicht an, daß die Firmen einen falschen Eindruck vermitteln und sich im nachhinein damit herausreden, die Hardware-Anforderungen nicht so hoch schrauben zu wollen. Ich hoffe, ihr bleibt dieser Entwicklung auf der Spur und stellt sicher, daß die Leser einen realistischen Eindruck vom Aussehen der Titel bekommen. *Björn Euler*

GameStar Keine Sorge, wie bereits bei Command&Conquer Renegade geschehen, weisen wir jetzt noch ausdrücklicher auf geschönte Bilder hin. Übrigens: In den allermeisten Fällen handelt es sich auch bei Aufnahmen aus sehr unfertigen Spielen um »echte« Screenshots – der größte Teil der Entwickler ist ehrlich. Und Änderungen an der Grafik eines werdenden Spiels sind immer drin.

Age of Empires 2

Toller Test zu meinem derzeitigen Lieblingsspiel Age of Empires 2, besonders die Aufklapp-Seiten mit der großen Übersichtskarte haben es mir angetan. Ich bin sehr froh, daß ihr dem Programm die absolut verdienten 93 Prozent verliehen habt. Es gibt derzeit kein besseres Strategiespiel! *Arno Heiner*

Schon komisch: Da wartet man jahrelang auf Command&Conquer 3, und kaum jemand auf Age of Empires 2. Ein paar Wochen später sieht die Spielewelt dann ganz anders aus: Von C&C 3 sind – zumindest in meinem Bekanntenkreis – alle enttäuscht, und AoE 2 ist der Hammer schlechthin. Übrigens habt ihr da

SO ERREICHEN SIE UNS:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail:
brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

*Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort **»TECHtelmechtel«** bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de*

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD wenden Sie sich bitte an:
cd@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.


Age of Empires 2: »Der Hammer schlechthin.«

schon im Vorfeld ein gutes Gespür bewiesen, mit dem Vergleich der beiden Titel vor zwei Ausgaben. *Michael Mayer*

Das Video zu Age of Empires 2 ist einfach super. Besonders gefällt mir, wie Heinrich Lenhardt vergeblich versucht, Jörg Langer mit seinen Elite-Elefanten zu schlagen. Tja, macht weiter so.
Daniel Schulz

Als ich die neue GameStar las, kippte ich vor Freude fast aus den Socken, weil mein persönlicher Favorit in Sachen Echtzeit-Strategie Age of Empires 2 sage und schreibe 93 Prozent bekam. Als ich dann aber in den Strategie-Charts nachsah, standen dort nur 92 Prozent. Wie kann denn das sein? *Yannik Baudy*

GameStar Die 93 Prozent sind die korrekte Wertung. In diesem Fall war die Seite mit den Strategie-Charts sehr früh in der Druckerei, während die GameStar-Redaktion noch mit Testen und der Wertungsfindung beschäftigt war. Erst ganz kurz vor dem absoluten Redaktionsschluß haben wir uns noch zu den 93 Spielspaß-Prozent entschlossen.

Unreal Tournament

Ich habe eine Frage zum Edel-Shooter Unreal Tournament: Wie kann es sein, daß ihr das Spiel schon getestet habt, überall Turniere stattfinden und wir süchtigen Spieler immer noch auf das Teil warten? Gibt es denn keinen gültigen Erscheinungstermin? *Tim Bergner*

Wo ist Unreal Tournament? Ihr habt es bereits getestet, aber es ist noch in keinem Spieleladen zu finden. Nach diversen Versuchen mit Versandhäusern und Bestechungsgeldern bin ich nun verzweifelt und möchte wissen, wann das Spiel endlich verfügbar ist. Ich bin bestimmt nicht der einzige, der sich wundert, wo zum Geier dieses Programm bleibt. *Niklas Kotman*

GameStar Der verfrühte Test tut uns leid: Die darin angesprochenen Probleme mit einigen Grafikkarten wollte Epic unbedingt noch beseitigen, braucht aber viel zu lang dafür. Ansonsten war unsere Test-Version ohne Macken und kam schon bei einigen von GT gesponserten LAN-Partys zum Einsatz. Wir konnten damit so gut im Redaktionsnetz spielen, daß wir sogar schon ein paar Seiten Tips & Tricks gebastelt haben. Nach unserer Information soll das Programm im November ’99 endgültig in den Läden stehen.

Indizierung

So sehr mich die Indizierungspraxis der BPjS als erwachsener Computerspieler ärgert, so sehr halte ich diese Behörde für den falschen Prügelknaben. Ich verstehe sie als Teil der Rechtsprechung: Ähnlich wie Richter interpretieren und urteilen deren Gremien nach Gesetzen. Es wundert mich daher, daß sich kaum jemand mit denjenigen beschäftigt, die tatsächlich schuld sind an der Existenz und dem Wirken der BPjS. Nämlich den Politikern. Warum also legt ihr nicht den Medienexperten oder den jugendpolitischen Sprechern der jetzt im Bundestag vertretenen Parteien einen Fragenkatalog vor, in dem das deutsche Indizierungsunwesen thematisiert wird? Auch GameStar-Leser sind – früher oder später – ein Wählerpotential, auf das keine Partei gerne verzichten möchte.
Stefan Kröger

GameStar Stimmt, die BPjS handelt im Rahmen von Gesetzen, und die stammen letztendlich von Parteien, die man wählen kann oder eben nicht. Das einzige Problem ist, daß sich dort niemand ernsthaft mit dem Thema Computerspiele beschäftigt. Immerhin steht die BPjS mit den Gesetzgebern in regelmäßigem Kontakt und liefert Rückmeldungen nach Berlin.

Babylon 5

Seit zwei Jahren warten wir Babylon-5-Fans nun schon auf das Weltraumspiel zur Serie, ich persönlich habe jeden Bericht über dieses Spiel förmlich verschlungen. Nun mußte ich leider lesen, daß es nicht erscheinen wird. Mit dieser Entscheidung hat Havas/Sierra viele Kunden verärgert, da sie es anscheinend nicht einmal für nötig halten, zu er-

klären, warum das Programm eingestellt wurde. Es wäre toll, wenn ihr da mal nachhaken könntet. Vielleicht kann der Titel ja wirklich bei einem anderen Publisher erscheinen. *Sven Tilsen*

Was glaubt Sierra denn eigentlich zu sein? Früher war das mal eines der innovativsten Software-Häuser, heute haben sie völlig den Bodenkontakt verloren. Sicher, ein paar Tausend gefrustete Babylon-5-Fans, die jetzt sauer sind und mit Sierra-Boykott drohen, werden die Firma kaum in den Ruin treiben. Es ist aber fraglich, ob nach solchen Aktionen wirklich noch Entwickler für Sierra programmieren wollen. *Carsten Witte*

GameStar Derzeit sieht es eher schlecht aus, was Babylon 5 betrifft. Das Problem sind die Filmaufnahmen. Ursprünglich sollte das Spiel mit aufwendigen Zwischensequenzen mit Darstellern aus der Serie angereichert werden – das kostet aber extrem viel Geld, außerdem sind die Schauspieler mittlerweile in alle Winde verstreut, da die Serie mit der fünften Staffel endete.

System Shock 2 deutsch

Looking Glass hat über die Blutänderungen in der deutschen Version von System Shock 2 nicht richtig nachgedacht. Mein Vorschlag: Gar kein Blut, und die Wandschrift dafür im Spraydosen-Style. Dieses Ekel-Gelb trägt nicht besonders zur Stimmung bei. Trotzdem Lob für die insgesamt gelungene Lokalisierung, an diesem Spiel sieht man endlich mal, daß den Firmen der deutsche Markt nicht gleichgültig ist. *Ralf Trapphagen*

Kolumne: Playstation 2

Ich lese GameStar jetzt seit einem halben Jahr und bin wirklich zufrieden damit. Aber eines stört mich: Wieso macht ihr die Playstation 2 so nieder? Ich denke, daß diese Konsole im allgemeinen besser als ein PC wird. Sie bietet geniale Grafik, und das alles zu einem Preis von rund 600 Mark. Für einen PC muß ich mindestens 1.500 Mark ausgeben, von der ständigen Aufrüsterei will ich gar nicht anfangen. *Steffen Theis*

GameStar GameStar setzt sich kritisch mit PC-Spielen, -Hardware und -Software auseinander. Wenn wir mal über Konsolen schreiben, wollen wir es da genauso halten: Hochjubeln trotz vorhandener Mängel bringt auch dem hartgesottensten Playstation-Fan nichts. PS

DIE GEWINNER DER JUBILÄUMSVERLOSUNG 10/99

Markus Abegg, Aurich • Achim Abel, CH-Bissegg • Alexander Abendroth, Strausberg • Johannes Aberl, A-Linz • Lars Adrian, Augsburg • Arne Anger, Hasloh • David Aps, Pfaffenhofen a.d. Ilm • Ömer Armagan, Herborn • Stephen Arndt, Blankenhagen • Jan Arnold, Krailling • Sebastian Balaga, Salzgitter • Tobias Banfer, Overath • Daniel Bauer, Puchheim • David Bauer, Berlin • Claudia Beck, Lilienthal • Tobias Beckmann, Langenfeld • Peter Behrendt, Forst/Lausitz • Christoph Beichel, Pfalzgrafenweiler • Gerhard Beilfuß, Schenefeld • Jonas Behrens, Aachen • Alexander Bell, München • Philipp Benker, Karlshagen • Marcus Berger, Königstein • Ole Bethge, Hiddehausen • Detlef Betker, Gerolstein • Claudio Bianco, Hannover • Sascha Bick, Wuppertal • Michael Bilinski, Tützpatz • Klaus Billner, Ingolstadt • Markus Birnbaum, Hannover • Sascha Biskup, Hamm • Daniel Blum, Krefeld • Michael Blunn, Anröchte• Martin Böddeker, Duisburg • Frank Bönsch, Wesseling • Sven Bormann, Kassel • Manuela Bratusa, Erkrath • Alexander Bredel, Haßloch • Marco Buczilowski, Nordhorn • Sven Bumann, Neustadt • Olaf Bremser, Wiesbaden • Martin Britten, Essen • Thomas Bruckscheu, Essen • Aaron Bübl, Scheer • Sven Bumann, Neustadt • Felix Burdeska, Stuttgart • Michael Bulinski, Velzen • Rayk Butenschön, Münster • Federico Charez, Grenzach-Wyhlen • Anika Clauß, Zimmerau • Eike Clemens, Dormagen • Jens Cotta, Artern • Adam Cwiklinski, Berlin • Steffen Dach, Limsdorf • Matthias Dammes, Kieleebusch • Christian Dannmayr, A-Gramastetten • Claus Denninghoff, Hüttenrode • Gabriel Dexheimer, Nürnberg • Wolfgang Döbler, Berlin • André Dörr, Fraureuth • Ralf Düber, Herdorf • Thomas Dürnberger, Freiburg • Bastian Eberding, Berlin • Ralph Eichler, Bremen • Henry Ehemann, Oberkotzau • Stefan Ehmann, Karlsruhe • Jochen Ehlting, Rheine • Roman Eisendle, A-Obervellach • Christian Emde, Willingen-Rattlar • Christof Englmeier, Viechtach • Felix Erb, Reinbek • Peter Erhardt, Stuttgart • Axel Ehrich, Belum • Jonathan Eschbach, Köln • Thomas Finegan, Heide/Holst. • Christian Fink, Berlin • Ronald Fischer, Schiffenstadt • Falk Flickinger, Plauen • Michael Framke, Lehrte • Thomas Frankenölle, Ahaus-Wüllen • Tobias Friedrich, Philippsthal • Horst Freyer, Bremen • Martin Frühling, Bielefeld • Christian Fruntke, Wuppertal • Alois Fuchs, Ingelheim • Johannes Fuchs, Ellwangen • Christian Gambardella, Braunschweig • Michael Gaßner, Starnberg • Alexander Gauss, Bad Wildbad • Jeanette Geilhorn, Hamm • Marcel Geuting, Rheine • Dominik Glaesmann, Bad Münster • Sebastian Glück, Neunkirchen • Guido Göbbels, Köln • Michel Grün, Wellen • Stefan Gründel, Neuss • Martin Gremaberg, Hassewinkel • Markus Griesser, A-Nöckelbruck • Michael Gross, Hannover • Andreas Großelögten, Nordhorn • Tim Grützner, Peine • Sebastian Günther, Weiden • Max Habs, München • Tobias Häcker, Göttingen • Markus Halkenhäuser, Frankenthal • Mirco Hamann, Gohlis • Dominik Hanke, Ebersdorf • Thorsten Haensel, Leck • Markus Halt, Esslingen • Benjamin Hauß, Gäufelden-3 • Dustin Hebgen, Gladbeck • Jörg Heimicke, Stephanskirchen • Christopher Hein, Wendeburg • Dennis Herdt, Trebur • Erik Hermann, Hanau • Ruth Hertweck, Kuppenheim • Jan Hilgers, Hamburg • Michael Hillen, Overath • Alexander Hiltbrand, CH-Basel • Nico Hitz, Dietenhofen • Matthias Hitzler, Worms • Thomas Hoffmann, Dornhan • Andre Hoffmann, Loxstedt • Michael Hoffmann, Osterode • Raphael Hoffmann, Krailling • Heiko Hofmeister, Stuttgart • Michael Hölger, Berlin • Frank Holthaus, Barsinghausen • Stefan Homm, Gengenbach • Andreas Horras, Saarbrücken • Mark Houben, Eschweiler • Markus Hubert, Rostock • Malte Hübner, Buxtehude • Markus Hupka, Seelze • Sven Ihrig, Rossdorf • Haiko Jäger, Berlin • David Janick, Langenhagen • Christoph Jedral, Stuttgart • Matthias Joos, Kraichtal • Philipp Jörg, Hockenheim • Jörg Jungbluth, Ludwigsau/Meckbach • Wolfgang Kaiser, Traunstein • Rainer Kanzler, Dietmannsried • Andreas Karp, Sindelfingen • Holger Keim, Weil im Schönbuch • Michael Kellermann, Mühlhausen • Adnan Kiem, Fürth Ellenbach • Lukas Kieromin, Düsseldorf • Manfred Kiuski, Frankfurt a.M. • Tobias Kirchner, Voerde • Thomas Klecker, München • Ulrich Klein, Berlin • Gerald Kleinschuster, A-Graz • Daniel Klimek, Hüttenberg • Sven Klinge, Bremershaven • Thomas Knauer, Parkstetten • Tobias Knop, Gütersloh • Michael Koch, Baierbrunn • Philip Koloczek, Herford • Fabian Kohler, Radolfzell • Jörn Köhler, Karlsfeld • Philip Koloczek, Herford • Peter Komrowski, Salzgitter • Normann Konecny, Saarbrücken • Philipp Köppe, Schwerin • Jens Körner, Würzburg • Wolfram Koska, Zorneding • Marcel Krajinski, Mülheim • Julian Krischker, Krailling • Roland Kroll, Bad Essen • Thomas Kröber, Berlin • Woo Kronschewski, Stuttgart • Kai Kubanek, Neustadt • Silvio Kusch, Wolfen • Philip Lacher, Oberderdingen • Tommy Lademann, Borna • Julian Lamberty, München • Sebastian Lang, Schwannenbruck • Tobias Lange, Dresden • Peter Langer, München • Martin Leichtenstern, Rosenheim • Carsten Lemke, Gommern • Dominik Libor, Nürnberg • Thomas Lilla, Neu-Ulm • Eric Tobias, L-Leudelange • Alex Lorenz, Braunschweig • Pascal Lorenz, Osterode a. Harb • Stefan Loscher, Pingelshagen • Stefan Lüdtke, Greifswald • Stefan Luksch, Alpirsbach • Enrico Machardo, Neustadt/Wied • Markus Maier, Übersee • Benjamin Mandera, Herne • Evelyn Marquardt, Nürnberg • Markus Massa, Nordheim • Markus Matschinsky, Ascheberg-2 • Daniel Matzerath, Glessen • Volker Meier-zu-Verl, Gütersloh • Matthias Menninghaus, Melle/Gesmold • Christian Meurs, Pfullingen • Olaf Milbradt, Bielefeld • Andreas Mikulski, Bielefeld • Daniel Minke, Höxter • Christian Moch, Putlitz • Mike Müller, Münster• Jusufi Muharem, A-Stettlen Bern • Igor Nagorny, Düsseldorf • Carsten Nenninger, Darmstadt • Karsten Neumann, Berlin • Andreas Neveder, Gräfelfing • Rainer Nordmann, Fichtenwalde • Stefan Oels, Berlin • Henning C. Ohrt, Nahe • Oliver Olschewski, Dortmund • Raymond Oludii, Eschenbronn • Marcus Ölscher, Lübeck • David Oprei, Aachen • Oscar Ortega, Kassel • Daniel Papko, Heimersheim • Markus Petrawsky, Sonnenbühl-2 • Christopher Pfindel, Hersbrück • Markus Piringer, A-Kirchham • Gregor Planitzer, A-Maus/E. • Andreas Platvoetz, Bielefeld • Jens Pohl, Halle/Westf. • Robert Praeger, Berlin • Mario Praschl, A-Wegscheid • Marc Premm, Gechingen • Steffen Priebe, Güstrow • Marc Püschel, Heufeld • Thomas Radewahn, Prisdorf • Jan Reppert, Karlsfeld • Martin Rehfeld, Essen • Sven Reinhardt, Düsseldorf • Stefan Reinke, Vechta-Holtrop • Sebastian Reusse, Waltrop • Tobias Richling, Langenzenn • Thomas Riedel, Kaarst • Wolfgang Rittscher, Brunsbüttel • Christopher Rodenkirchen, München • Benjamin Rohde, Frankfurt • Stephan Rohde, Trier • Rainer Roloff, Bielefeld • Steffen Rommel, Ludwigsburg • Christian Rudolph, Altentreptow • Wolfgang Ruhland, Bad Zwersten • Jochen Rühl, Bad Vilbel • Johann Rulf, Freiburg • Matthias Rueß, Bellenberg • Sebastian Rusch, Bottrop • Marco Rust, Berlin • Enrico Schaar, Potsdam • Michael Schafferer, Gschnitz • Sören Schäfer, Suhl • Sven Schelle, Berlin • Florian Schenk, Kaufbeuren • Werner Schilcher, A-Graz • Michael Schilling, Iserlohn • Christian Schlett, Elsenfeld • Christian Schlumberger, Stuttgart • Rudolf Schmalbach, Laatzen • Marco Schmid, Miesbach • Wolfgang Schmidt, Kitzingen • Peter Schneidereit, Namp • Christian Schoppa, Postbauer-Heng • Enrico Schoßtag, Hamburg • Johannes Schramm, Wallenfels • Florian Schramm, München • Fabian Schraysshuen, Fellbach • Florian Schrepfer, Obernburg a.M. • Stefan Schulz, Hildesheim • Norbert Schulz-Nemak, Hamburg • Rainer Schulz, Berlin • Thomas Schwebinghaus, Wuppertal • Frank Semmler, Sande • Matthias Seibert, Münchberg • Wenzel Seibert, Mömbris • Thomas Siebel, Staufenberg • Aline Sieghart, Düsseldorf • Andreas Simon, Paderborn • Ben Splittgerber, Lahntal • Christian Sprung, A-Graz • Sören Steding, Regensburg • Frank Steigerwald, Hösbach • Christoph Siemer, Damme • Pascal Söpper, Dortmund • Martin Spitzer, Porsten • Ronny Stauch, Zeitz • Björn Stokar v. Neuforn, Berlin • Matthias Stange, Magdeburg • Andreas Straub, Heilbronn • Christopher Stein, Oestrich-Winkel • Oliver Strotzer, Senftenberg • David Szczepinski, CH-Basel • Mathias Taeger, Nordhausen • Jan Tepelmann, Crailsheim • Dietrich Terasa, Steinbergkirche • Sebastian Thiele, Hohberg • Daniel Titze, Töging • Maik Trömel, Stutensee • Oliver Türk, Trier • Andreas Umbreit, Münster • Mario Unger, München • Thomas Unterluggauer, A-Villach • Paul Vine ,Hannover • Andreas Wache, Lünen • Johannes Wagner, Gößweinstein • Hannes Wagner, Schönberg • Peter Wagner, Markt Indersdorf • Christian Walge, Neuss • Maik Wankmüller, Wetteritz • Dieter Weber, Alsdorf • Josef Weber, Mühldorf • Torsten Weidmann, Ratingen • Torsten Weinert, Duisburg • Dennis Weißel, Hattingen • Christian Weißel, Hatlingen • Till Werger, Gülzow • Petra u. Manfred Westerhoff, Bochum • Tobias Westerwinter, Bottrop • Markus Weiß, Bad Berneck • Christian Widauka, Ulm • Christian Wiesner, Dresden • Andreas Wils, Kühlungsborn • Thorsten Winnefeld, Stockstadt a. Main • Alfred Witt, Hilden • Bernd Witt, Wallenhorst • Dirk Woitkewitz, Kassel • Daniel Wünsch, Hagenow • Dirk Zehetmaier, Braunschweig • Peter Zeitlberger, A-Mödling • Patrick Zerbe, Bergneustadt • Dominik Zgela, Traunreut • Grischa Zimmermann, Tübingen • Florian Zöller, Dausenau • Sebastian Zuske, Collenberg • Tim Zylinski, Offerschwang

Inserentenverzeichnis und Service-Nummern

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Marketing GmbH	110/111	3	02602/160005	02602/160010	http://www.online.de
Activision Deutschland GmbH	4/5	15	089/96118850	089/96118848	http://www.info@activison.de
Addcom GmbH	251	19	0180/5225540	–	http://www.addcom@de
Adobe Systems GmbH	93	35	089/317050	089/31705705	
Ahrens & Wenner GbR	137	18	07141/895656	07141/821238	http://www.haudenlucas@gmx.de
Alfred Sternjakob GmbH	227	23	–	–	http://www.sternjakob@t-online.de
Alternate Computervers.	30/31,32/33	36	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
Atrada trading network AG	85	37	09131/691350	09131/691349	http://www.info@axis.de
AVM Computersysteme	71	21	030/399760	030/39976251	http://www.avm.de
Barmer Ersatzkasse	75	38	0202/5680	0202/5681209	
B & D Verlag GmbH	280/281	39	040/4800070	040/48000777	
Bertelsmann GameChannel	67	40	0180/5001919	040/35929512	http://www.gamechannel.de
BHV Bürohandels.	269	22	–	02131/765101	http://www.bhv.net
Blue Byte Software GmbH	59	41	0208/450880	0208/4508899	http://www.siedler3.de
BWE GmbH	163	31	06521/5969-0	06521/54401	http://www.b-w-e.com
Call & Play	267	9	0281/952980	0281/9529810	http://www.callnplay.de
CDV Software GmbH	147	42	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Compare GbR	257	43	0202/3702454	0202/3702454	info@compare.de
Computer Discount 2000	152/153	87	–	–	
ComputerProfis GmbH	160/161	44	06155/600606	06155/600616	keine Angabe
Conitec GmbH	289	45	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Creative Labs GmbH	27	46	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Cryo Interactive München	95, 169, 229, 237, 275	47, 48, 49, 50, 51	05241/953539	05241/953395	http://www.cryosupport@maxupport.de
Deckarm & Co. KG	137	92	06894/9293-0	06894/9293-94	http://www. dco.net
Dell Computer GmbH	57	52	06103/9710	06103/971640	http://www.dell.de
DeTe Mobil Deutsche Telekom	19	13	01803/302202	–	http://www.t-d1.de
Deutsche Telekom AG	49, 88/89	27, 28	–	–	http://www.dtag.de
Eidos Interactive GmbH	156	93	040/8517150	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
Elsa AG	17	53	0241/6060	0241/4099	http://www.elsa.de
Empire interactive	23, 175, 231	54, 55, 56	089/85795138	089/85795241	hotline@kochmedia.de
FortKnox Computer GmbH	80	57	01805/3678566	01805/3678319	keine Angabe
Fortune City USA	177	29	–	–	info@fortunecity.de
Game it!	273	–	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
GT Interactive Software	45, 115, 123, 179	32, 33, 30, 25	040/4132770	040/42327799	http://www.gtinteractive.com
heart-line GmbH	135	91	08121/97055	08121/988904	
Hegener & Glaser AG	205, 207, 209	59	089/5467570	089/54675741	http://www.saitek.de
IDG Interactive GmbH	220	–	089/36086-0		
Infogrames	195,197,199,76/77,25,213,215,217	60,61,62,63	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Interact Jöllenbeck GmbH	131	14	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Intermedia PC-Hotline	271	8	0190/880099	–	http://www.icm-intermedia.de
IT-Media Giessen	128/129	64	0641/5655555	0641/5655565	info@it-media.de
LEGO München	2.US	24	0180/2588588	–	http://www.lego.de
LiComp	285	86	05931/85660	05931/85662	http://www.licomp.de
MAGIX Entertainment	167,169	65	030/293920	030/29392400	http://www.oceasy.com
Markt & Technik	117	12	089/460030	089/46003100	
Matrox Electronic	4.US	10	089/6144740	089/6149743	http://www.matrox.com
Microsoft GmbH	47	66	089/31760	089/31761000	http://www.mirosoft.com/germany/mswelt
Mixcomputervers.	260/261	67	06403/702870	06043/702880	http://www.mix-computer.de
MPS Softwaredienst	41,133	68,69	0180/5252565	–	http://www.microprose.de
Musicpoint	137	70	0221/137576	0221/137577	
MVG Medienverlag	291,277	–	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
netbrain.ag	253	88	0651/2707933	0651/2707950	
Novalogic Ltd.	255	71	++44/1714051777	++441714053636	keine Angabe
Novitas GmbH	137	72	0531/215340	0531/2153411	ent.novitas@aol.com
Okay Soft	245	4	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
OZ Verlag	118	73	0711/6666770	0711/6666777	keine Angabe
PC-Welt	288	–	040/411431		http://www.pcwelt.de/gratis
Pioneer	187	17	02154/9130	02154/913360	http://www.pioneer.de
PXD Software GmbH	180,103	74,75	01805/339399	–	info@ejay.com
Ravensburger Interactive Media	141	76	0751/860	0751/861941	
RM Buch und Medien	265	77	05242/91430	05242/9140	
Sennheiser Electronic	91	11	05130/6000	–	http://www.sennheiser.com
Software Com	165	78	02175/1508	02175/1509	http://www.software-com.de
Sony International (Europe)	15	20	02389/951047	02389/2921	sony-hotline@suplie.com
Take 2 Interactive	107	16	089/278220	089/27822111	http://www.take2europe.com
TerraTec Electronic GmbH	276	26	02157/81790	02157/817922	http://www.terratec.de
TFC Computer GmbH	96	5	0511/9650333	0511/9650310	http://www.TFC-computer.de
THQ Deutschland	101	79	02131/6070	02131/607011	http://www.thq.de
Tomorrow Verlag GmbH	142	2	040/41310	–	http://www.tomorrow.de
Topware	3.US	89	0621/48050	0621/480520	http://www.topware.de
Toys International.Com	37	80	–	–	
United Software Medien AG	125	81	040/30381941	040/338940	
Verteidigungsministerium	185	82	0228/126668		
Ways Communications	149	34	–	–	http://www.netzwerk-gamecafes.de
Wial Versand	139	83	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
W + W Computermarketing	167	84	019/0866270	0190/866271	http://www.keine Angabe
X-Plain Verlag	287	7	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
YAHOO Deutschland	232	6	089/23197100	089/23197111	http://www.yahoo.de
You Team Messe	218	85	0228/725390	0228/694007	http://www.you.de
Beilagenhinweis					
HTP Hannovers Telefon			0511/270880		
SMM Software		1	06139/916916	06139/111	bestellung@smm.de
GameStar-Service					
Abonnenten	238		07132/959210	07132/959166	http://www.gamestar.de/freunde
Geschenke Aboanzeige	170		07132/959210	07132/959166	

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

Koordination: Anja Bek

Textchef: Charles Glimm (cg)

Redaktion:
Martin Deppe (md, ltd. Redakteur), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Rüdiger Steidle (rs), Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)

Hardware-Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Walter Reindl (wr)

CD-ROM-Redaktion: Jörg Spormann

Online-Redaktion: Frank Maier

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp, Anita Thiel

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)

Grafik und Layout: Sandra Strehle, Brigitte Bockmeier

Layout-Entwurf und Titel:
Hällmayer, Helfer Design & Werbung

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Heinrich Lenhardt (hl, USA-Korrespondent), Anita Blockinger (Layout)

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann (-670)
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Key Account Manager Markenartikel:
Ursula Zimmermann, (-671), Fax: (-672)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673), Andrea Banko (-691)

Anzeigenassistenz: Melanie Bernard
Tel.: 0 89/3 60 86-670, Fax: -672

Leitung Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (-135), Verena Schieder (-740), Fax (-619, -328)

Digitale Anzeigenannahme: Thomas Wilms (-604), Martin Mantel (-780), Fax: (-619, -328)

International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 3 vom 1.10.1999 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Hypo Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Global Solutions, Edward Tijdink, 29/30 Kingston Road, Staines, Middlesex TW18 4QG, Tel.: +44/1/784/210/210, Fax: 202. **Frankreich:** IDG Global Solutions, Frédéric Bonnin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedes 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: +33/1/4904/7900, Fax: 7830. **USA, Osten:** IDG Global Solutions, Johanna O'Connor, Chip Zabrowski, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: +1/508/879/0700, Fax: 820/1639. **USA, Westen:** IDG Global Solutions, Fritz Schrichte, Alessandra Glahome, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: +1/415/676/3000, Fax: 331/0881. **Hongkong:** World Expo Global Solutions, Erica Cheng, Suite 1016-19, Mount Parker House, 111 King's Road, Quarry Bay, Tel.: +852/2527/9338, Fax: 2529/9956. **Japan:** IDG Global Solutions, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.4F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, Tokio 102, Japan Tel.: +81/3/3222/6465, Fax: 5275/3978. **Singapur:** Asia Computerworld Global Solutions, Lorraine Lim, 80 Marine Parade Road, #17-01 A Parkway Parade, Singapore 44 92 69, Tel.: +65/345/8383, Fax: 7097. **Taiwan:** IDG Global Solutions, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Taiwan R.O.C., Tel.: +886/22501/9501, Fax: 22503/6494. **Korea:** Far East Marketing Inc., Kelly Kim, Rm. 1806/7 Golden Tower Bldg. 191, 2-ka. Choongiungro Seodaemun-ku. Seoul, Korea, Tel.: +82/2/364/4182, Fax 4184. **Indien:** Raghavan Associates, Ajay Sekhar, #3, 1st Floor, Sapthagiri Apartments 83, T.T.K. Road, Alwarpet, Chennai-60 00 18, Tel.: +91/44/4995087, Fax: 4995014

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);
Vertriebsmarketing: Kristin Hoof (-154)
Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)
Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching, Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Verkaufte Auflage (IVW Q III/99) 280.922

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf

Umschlag/Multicover®: Heckel Druck + Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München, Tel.: 0 89/3 60 86-0, Fax: 0 89/3 60 86-118

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochter der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 290 Computerpublikationen in 75 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

Leserservice

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH, Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel.: 089/3 60 86-660 Fax: 089/3 60 86-652

Email: brief@gamestar.de, **Webseite:** www.gamestar.de

Nachbestellung älterer GameStar-Ausgaben: Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/2 09 59-132, Fax: 0 89/20 02 81-11

Umtausch defekter CDs: Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/2 09 59-132, Fax: 0 89/20 02 81-11

Hier können Sie GameStar abonnieren: dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166, Email: idg@dsb.net, Österreich: dsb Aboservice GmbH, Olivierstr. 23, A-5026 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/62 00 89; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, CH-9024 St. Gallen, Tel.: 071/3 14 06-15, Fax: 071/3 14 06-10.

Abonnement-Bestellungen nehmen auch der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906
Jahresbezugspreis im Inland 90,60 Mark, im Ausland 108,60 Mark (690 ÖS, 90,60 sF), Jahres-Studentenpreis 84,00 DM (640 ÖS, 84 sF), (inkl. Porto und Verpackung)

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Die (Vor-) Letzte

Aus der GameStar-Bildergalerie

Heute unter dem Hammer: Vier schöne Werke aus den Ateliers diverser Computerfirmen. Wenn Sie nur einen Hauch Begeisterung für Surrealismus aufbringen, sollten Sie einen Blick auf diese Kleinode werfen. Die Meisterwerke haben unsere Leser Gregor Pischke, Martin Nack, Michael Deter und Timo Luebke zur Verfügung gestellt.



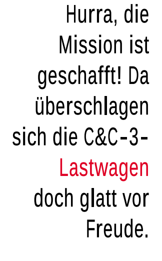
Drakan-Lady Rynn flog noch einige Minuten gedankenverloren weiter, bis ihr plötzlich einfiel, was sie vergessen hatte.

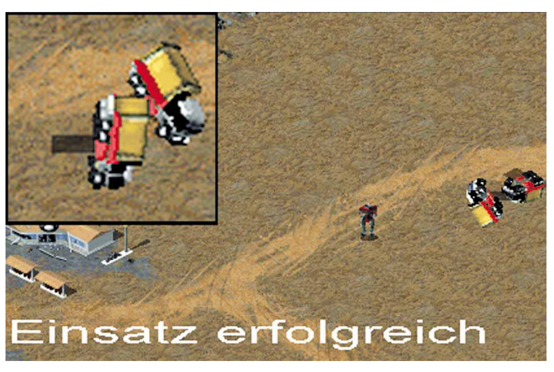


Sie stürzen zwar leicht ab, aber immerhin schwimmen sie gut: Orca-Bomber aus C&C 3 nach der Notwasserung.



In seiner Freizeit tritt Outcast-Held Cutter Slade mit der berühmten Gummiglieder-Nummer im Zirkus auf.





Hurra, die Mission ist geschafft! Da überschlagen sich die C&C-3-Lastwagen doch glatt vor Freude.

Und dann war da noch ...

... der findige Leser, der uns ein Stück Holz als Fanpost geschickt hat. Gut gemeint, Petri, aber da bleibt durchaus noch Raum für Verbesserungen. Wie wär's das nächste Mal zum Beispiel mit einem soliden Goldbarren? Kostet leider zuviel Porto? Ist auch wieder wahr.

Im Winter, wenn's kalt wird, machen wir ein kuschliges Feuerchen in der Redaktion.

GameStar-Fotoroman Folge 12: Der Bild-Röhrentest







Al Lowe

Der Spaßvogel arbeitete 16 Jahre lang als Designer, Musiker und Programmierer für Sierra und erschuf die legendäre Larry-Serie.



Alter: *53*
Nationalität: *Amerikanisch*
Wohnort: *Bellevue, Washington*
Beruf: *Freier Autor*
Ausbildung: *Musikstudium*
Motto: *Wenn es einfach wäre, würde es jeder tun.*

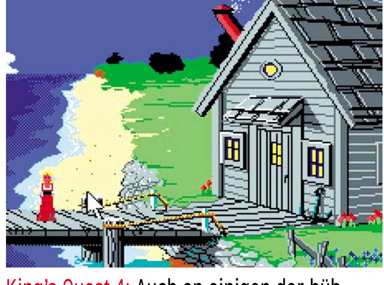
Historie

Wann	Was gemacht?
1982	Bop-a-Bet
1984	Black Cauldron
1985	King's Quest 3
1986	Donald Duck's Playground
1987	Leisure Suit Larry, Police Quest
1988	King's Quest 4, Larry 2
1989	Larry 3
1991	Larry 5
1993	Freddy Pharkas
1994	Larry 6
1996	Larry 7
1998	Larry's Casino

Die Meilensteine des Al Lowe



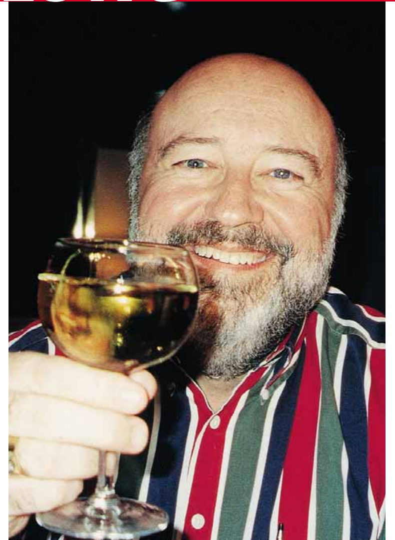
Leisure Suit Larry: Das Grafik-Adventure überzeugte mit schlüpfrigem Humor, der zum Markenzeichen von Al Lowe wurde.



King's Quest 4: Auch an einigen der hübschen King's-Quest-Abenteuer von Roberta Williams war Al Lowe maßgeblich beteiligt.



Larry 7: Der vermutlich letzte Teil der Larry-Serie setzte auf Comic-Grafik und etwas »erwachseneren« Humor als seine Vorgänger.



11 Fragen zu Spielen und Softball-Teams.

Dein erstes Computerspiel?
Dragon's Keep für Apple 2.
Drei Spiele für die einsame Insel?
Die Monkey-Island-Trilogie.
Lieblings-Multiplayerspiel?
Half-Life.
Du wartest momentan auf?
Gabriel Knight 3.
Dein Lieblingsfilm?
Casablanca (ich bin einfach ein unheilbarer Romantiker).
Deine Lieblings-Webseite?
Natürlich www.allowe.com
Dein schönster Tag war?
Da gab's drei: die Geburten meiner Kinder und meinen Hochzeitstag.
Dein Non-Spiele-Traumjob?
Dirigent eines Symphonieorchesters.
Dein Non-Computer-Hobby?
Saxophon spielen, Lesen, Golfen, Ski laufen und das Softball-Team meiner Tochter trainieren.
Dein Lieblingsessen?
Alles, was enorm viel Fett enthält.
Bei dir im Kühlschrank liegen?
Scharfer Senf und Schweizer Käse.

»Bringe die Leute zum Lachen, während du sie zum Denken zwingst.«

Al Lowe über Larry, seine Design-Philosophie und Sex in Computerspielen.

GameStar Wie bist du nach 15 langen Jahren als Musiklehrer in die Spielebranche gekommen?
Al Lowe Ich habe meine Frau überredet, mir einen Apple 2 kaufen zu dürfen. Ich sagte ihr, es würde sich bezahlt machen. Hat es ja dann auch.
GameStar Hast du eine bestimmte Spieldesign-Philosophie?
Al Lowe Ja. Ach so, du willst auch wissen, welche? In einem Satz: Bringe die Leute zum Lachen, während du sie zum Denken zwingst.
GameStar Was tust du nun seit dem Ende der Sierra Studios?
Al Lowe Ich arbeite an meiner privaten Webseite. Und an einem Buch über Humor im Internet, das im Herbst in den USA erscheinen wird. Ich plane, einfach solange das Leben zu genießen, bis die Spieler Story-basierte Adventures wiederentdecken.

»Über Sex zu lachen halte ich für die Essenz des Humors.«

GameStar Was wäre dein absolutes Traumprojekt in Sachen Spiele?
Al Lowe Ein Adventure, das moderne 3D-Grafik und Internetspiele kombiniert. Ich würde eine Webseite, ICQ, Chat und Email in die Strategien zum Rätsellösen integrieren. Natürlich wäre es auch wieder sehr witzig.
GameStar Werden wir den guten Larry jemals wiedersehen?
Al Lowe Ich hoffe! Ich habe noch viele Geschichten und schlechte Witze zu erzählen. Und es gibt noch eine Menge peinlicher Situationen, in die ich Larry noch nicht gebracht habe.
GameStar Glaubst du an eine Renaissance der Adventures?
Al Lowe Ja. Schau dir die Rollenspiele an – die waren Anfang der Neunziger auch schon totgesagt und sind mit Macht zurückgekommen.
GameStar Findest du, daß Sex in Computerspiele gehört?
Al Lowe Nein, Sex gehört ins Schlafzimmer. Spaß gehört in Spiele. Über Sex zu lachen halte ich für die Essenz des Humors. Wo ist heutzutage der Humor in den Spielen geblieben? Monkey Island 3 und Grim Fandango haben sich in den USA erbärmlich verkauft. Diese Mißerfolge haben natürlich stark dazu beigetragen, daß Sierra mein Larry 8 eingestellt hat.
GameStar Was werden die nächsten Trends in Sachen PC-Spiele sein?
Al Lowe Man wird sein Bild als das Gesicht des Helden auf dem Bildschirm sehen können. Es wird im großen Stil Spiele mit Spracherkennung geben, und das Internet wird stärker ins Design eingebunden werden.
GameStar Letzte Frage: Gibt es etwas, das du der Spielergemeinde unbedingt sagen möchtest?
Al Lowe Nur das eine, was ich niemals sagen wollte: Auf Wiedersehen! GUN

Die Larry-Partitur

Al Lowe ist nicht nur ein hervorragender Saxophonist (unvergessen sein Auftritt auf einer Party bei der Game Developers Conference), sondern hat auch Musik studiert und zu diversen Sierra-Spielen den Soundtrack geschrieben. Hier sehen Sie die Originalpartitur des Larry-Titelstücks.

